

**DVD**

3 PEŁNE  
WERSJE  
GIER!

**TERRORIST TAKEDOWN**

WOJNA W KOLUMBII ZOSTAŃ ŻOŁNIERZEM SPECIAL TASK FORCE!

**BAD MOJO REDUX** DOPIESZCZONY  
KLASYK!

**FRATER** HACK'N'SLASH  
PO POLSKU

Rozmawiamy  
z twórcami

**BioShock!**

**TYLKO 6,90 zł**



**Resident Evil 4**

Obsypany nagrodami  
dreszczowiec – wreszcie  
na PC!



**TEST DRIVE**  
*Unlimited*

Czas na jazdę próbną!  
Samochodówka wszech  
czasów?



**EUROPA  
UNIVERSALIS III**

Nie ma wątpliwości  
– to najlepsza część  
strategicznej sagi!

**CLICK!**

Cena  
**6,90**



**Pierwsza recenzja w Polsce!**

**JADE EMPIRE**

**Kung-fu w grze RPG?  
To mogło się udać tylko BioWare!**

Poradnik do

**Dark Messiah of Might and Magic**

– rozpracowujemy genialnego slashera.



Mutacja 1 Nr 04/2007 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558





# Nowa, wielka gra Action-RPG w specjalnej wersji na PC i wyjątkowo bogatym wydaniu!

Oryginalne, ekskluzywne,  
doskonałej jakości  
pudełko

Płyta DVD z grą  
Jade Empire  
w polskiej  
kinowej wersji  
językowej

Dodatkowa  
płyta audio CD  
z muzyką z gry

Wspaniały,  
dużych rozmiarów  
dwustronny plakat

Obszerna  
instrukcja do gry

Wyczerpujący,  
kolorowy  
poradnik do gry

*Jade Empire™* – nowa gra Action-RPG twórców *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* już wkrótce ukaże się na PC! Przenieś się do niesamowitego świata legend i mitów z Dalekiego Wschodu.

Wybierz jednego z 7 dostępnych bohaterów, z których każdy dysponuje własnym, unikalnym stylem walki, a następnie wyrusz w fascynującą podróż przez całe Jadeitowe Imperium. Przed tobą ponad 70 niesamowitych, rozległych lokacji do zwiedzenia: od pełnych niebezpieczeństw gór, przez zdradliwe mokradła, tajemnicze jaskinie, kwitnące ogrody stolicy cesarstwa, aż po krainę bogów.



4 szkoły magii i 7 stylów walki.



7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru.



Ponad 40 godzin wspaniałej zabawy!



**BIOWARE**  
CORP



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

gram.pl  
Z CDPROJEKT

PC  
DVD  
ROM



Jade Empire Engine © & © 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

\* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)



Twórcy serii *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™*  
przedstawiają:

# JADE EMPIRE™

## EDYCJA SPECJALNA



Premiera już 8 marca!\*

zamów już  
dziś na **gram.pl**  
i zdobądź ją  
pierwszy!  
sklep.gram.pl



**Dożywotnia Gwarancja**

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



**Wirtualne Pieniądze**

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



**Użytki (używane gry)**

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom



## ZAPOWIEDZI

Frontlines: Fuel of War.....	10
Collapse .....	13
Left 4 Dead.....	14
BlackSite: Area 51 .....	15
A Vampire Story .....	18
Virtua Tennis 3 .....	19
The Crossing .....	20
Newsy .....	24

## TEMAT NUMERU

Jade Empire .....	28
-------------------	----

## RECENZJE

Another World.....	32
Resident Evil 4 .....	34
War Front: Turning Point .....	36
Test Drive Unlimited .....	38
18 Wheels of Steel: Haulin' .....	40
D.I.R.T.....	41
Europa Universalis III.....	42
Battlestations: Midway .....	44
UFO: Afterlight.....	46
The Sims: Historie z życia wzięte.....	47
Trackmania United .....	47
The Guild 2 .....	48
Silverfall .....	50

## PORADNIK

Dark Messiah of Might & Magic .....	52
-------------------------------------	----

## NIE TYLKO GRY

HD pod strzechy.....	58
Testy sprzętu .....	60

## DZIAŁY STAŁE

Spis treści .....	04
Co na CD/DVD? .....	06
Listy .....	64
Ostatnia strona .....	66

**Gra RPG z elementami... trójwymiarowej bijatyki?**  
Gdyby nie to, że znamy ją już z Xboxa, byłibyśmy w ciężkim szoku. Na szczęście byliśmy na to przygotowani. To kolejna nasza „Pierwsza recenzja w Polsce”!



Jade Empire

s. 28

**Miejsce akcji się zmieniło, przeciwnicy się zmienili, a grywalność... Czytaj w naszej recenzji!**



Resident Evil 4

s. 34



Frontlines: Fuel of War

s. 10

**Nadchodzący FPS studia KAOS przedstawia konflikt, który może zdarzyć się naprawdę. Na ekranie monitora jeszcze w tym roku, a w rzeczywistości już za dwadzieścia lat. To pierwsze nas cieszy, to drugie...**

**Jak pokonać taki zakuty łeb? Niepotrzebny jest otwieracz do konserw, wystarczy nasz poradnik!**



Dark Messiah of Might &amp; Magic

s. 52

**Zabiłbym, żeby być nad wstępniakiem w Clicku...**

## KONKURSY

Gry Supreme Commander .....	06
Edycje kolekcjonerskie Jade Empire .....	31
Monitor BenQ i gry S.T.A.L.K.E.R. ....	45
Odtwarzacze MP3 Bellwood .....	49
Głośniki Manta .....	61
Mysz Genius .....	63

Ten bogaty pakiet może być twój!

**Następny Click w sprzedaży już 10 kwietnia!**

**A w nim na pewno\*:**  
– kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem wyjątkowo odjechany,  
– recenzje najnowszych gier, m.in. S.T.A.L.K.E.R., Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Maelstrom...  
a poza tym kilka innych smakolewów dla gierkowych frików!

## Wymień napęd...

**T**o ostatni dzwonek – ten numer Clicka jest najprawdopodobniej ostatnim, który ukaże się w dwóch wersjach, do wyboru z dołączonymi płytami CD lub DVD. Od wydania 05/2007, przy okazji siódmych urodzin magazynu, przechodzimy na jeden dziewięciogigowy krążek, na którym znajdziecie trzy pełne wersje gier, wszystkie najnowsze demo i różne materiały dodatkowe. Zapowiadaliśmy to już numeru temu – te słowa potraktujcie więc jako przypomnienie. To nie jedyne zmiany, jakie czekają nas w tym roku – to, że magazyn przechodzi metamorfozę, widać na naszych stronach: odświeża się ich wygląd, pojawiają się nowe działy (megazapowiedź). Czekamy na wasze listy, co o (na razie tych drobnych) modyfikacjach sądzicie – od następnego numeru będzie ich jeszcze więcej.

Redakcja

**ZESPÓŁ REDAKCYJNY:**  
Tymon Smektała (redaktor „Jedzie listy pisze” naczelny), tel. (0-71) 341-20-03 wew. 220; Maciej Kuc (25-godzinny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-03 wew. 200; Andrzej Sitek (z-ca red. naczelnego bez tarczy), tel. (0-71) 341-20-03 wew. 222; Adam Szumilak (korektor i inspektor).

**REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:**  
Jan Janowski (0-71) 341-20-03 wew. 100.

**DZIAŁ GRAFICZNY:**  
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszeńska.

**TEKSTY W NUMERZE:**  
Artur Odrobowski, Krzysztof Grudziński, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kolesowski, Artur Okoń, Olek Olszewski, Radek Smektała, Marcin Traczyk.

**ZARZĄD:**  
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.  
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.  
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.  
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski.  
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardaś.

**ADRES DO KORESPONDENCJI:**  
CLICK! ul. Sukienne 6, 50-107 Wrocław

**SIEDZIBA WYDAWNICTWA:**  
ul. Motosowa 1  
04-035 Warszawa

**DZIAŁ REKLAMY**  
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej:  
Magdalena Milewska, tel. 0 22 516 31 73,  
magdalena.milewska@bauer.pl

Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl  
www.reklama.bauer.pl

**DRUK**  
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciochanowie i R.R. Donnelly Europe Sp. z o.o. Kraków.

**COPYRIGHT:**  
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motosowa 1, 04-035 Warszawa.  
Wydawnictwo Bauer ostrzega Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową. Kupowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.  
Za treści reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Skali:  
www.click.pl, e-mail: click@click.pl



\*na pewno – pod warunkiem, że nie utoniemy w roztopach.



you can  
**Canon**

Geoffrey van Hove to profesjonalny skater, który zainspirował artystów z grupy „Unruly Machine”. Rezultat ich pracy możemy oglądać na berlińskich ulicach. Kompozycje tworzą fotografie wydrukowane na PIXMA iP 4300. Inspiracji szukaj na [www.canon.pl](http://www.canon.pl)



Mój styl,  
mój wybór.





Takich dwóch jak ich  
troje nie znajdziesz  
ani jednego!

## Frater

Hack'n'slash polskiej produkcji, stylem rozgrywki i oprawą graficzną nawiązujący do serii Dungeon Siege. Jak w niemal każdej grze tego typu, zadaniem bohatera jest powstrzymanie zła, które zagraża jakiejś baśniowej krainie. Tym razem potężny mag Marcus Dominus Ingens zdobył moc, która dała mu władzę nad zastępami piekielnych poczwór. Naprzeciw czarnoksiężnika stanie jeden z trójki śmielców – możesz wziąć udział w tej przygodzie, kierując fratrem Szymonem (specjalista od magii), łuczniką Eleną (broń miotana nie ma przed nią tajemnic) lub mnichem Tong Wongiem (mistrz walki wręcz). Kogo wybierzesz i **czy uda ci się powstrzymać Marcusa? To zależy tylko od ciebie... i od tego, czy masz Clicka w wersji DVD.**

### PODSTAWY STEROWANIA:

- R** przełączanie chód/bieg
- alt** podświetlanie przedmiotów leżących na ziemi

### MYSZKA:

- sterowanie bohaterem/atak/podnoszenie przedmiotów
- rzucanie czarów
- zmienia aktywne przedmioty

Uwaga! Wielkie  
Oko Clicka  
patrzy!

### PODSTAWY STEROWANIA:

- ← ↑ ↓ →** sterowanie bohaterem
- Esc** wejście do menu

## Bad Mojo Redux

Stworzona w 1996 roku kultowa gra powróciła niemal dekadę później w nowej oprawie – i właśnie tę odświeżoną wersję prezentujemy na płycie dołączonej do Clicka. **Bad Mojo zapisało się w historii głównie ze względu na niezwykle tematykę.** Główny bohater, Roger Samms, zostaje zamieniony w... karaluchę. W nowej postaci musi przede wszystkim walczyć o przetrwanie – powrót do normalnych wymiarów i kształtów to już sprawa drugorzędna.

Bad Mojo – również jej nowa wersja – to gra przygodowa, w której sterowanie ogranicza się właściwie tylko do przemieszczania się po kolejnych lokacjach przy użyciu czterech klawiszy. Większość zagadek polega więc na przesuwaniu różnych przedmiotów (byle nie za wielkich...) i wykorzystywaniu ich w ten sposób do pokonywania kolejnych przeszkód. Mało? Kiedy zagrasz, zobaczysz, że kreatywni twórcy potrafią z tak prostych zasad wycisnąć naprawdę wiele. A pomysłów ekipie z Pule Entertainment naprawdę nie brakowało...

Wersja Redux charakteryzuje się nie tylko poprawioną grafiką. W grze pojawił się system podpowiedzi, jest kilka nowych filmików oraz sporo materiałów przedstawiających historię gry i jej twórców. Miłośnicy retro gamingu będą w siódmym niebie.

Wycieczka do Kolumbii  
gwarantuje aktywny  
wypoczynek.

## Terrorist Takedown: Wojna w Kolumbii

Seria Terrorist Takedown to ewenement na rodzimym rynku wydawniczym – choć tytuł ten bez wątpliwości znany jest dużo mniej niż FPS-y tworzone przez zagranicznych developerów, ta polska produkcja zdobyła sobie sporą popularność zarówno nad Wisłą, jak i poza granicami naszego kraju. **Na screenach wygląda niemal równie dobrze jak Crysis**, w ruchu jest oczywiście gorzej, ale to i tak shooter, który prezentuje się więcej niż solidnie, a przy tym daje całkiem konkretną dawkę rozrywki.

W grze wcielasz się w żołnierza specjalnej jednostki amerykańskiej armii, który zostaje wysłany do Kolumbii, gdzie musi stawić czoła narkotykowym kartelom. To bardzo niegrzeczni chłopcy, bez jakichkolwiek zahamowań będą więc strzelać do ciebie, rzucać granatami czy gonić jeepami. Na szczęście twój arsenał składa się z kilku bardzo interesujących zabawek, od karabinu M16, poprzez różnego rodzaju pistolety, snajperkę, aż po rusznicę przeciwpancerną i granatnik. Będzie czym skopać tyłki dilerów!

### PODSTAWY STEROWANIA:

- W S A D** sterowanie postacią
- spacja** skok
- R** przeładowanie broni
- F** akcja
- M** mapa

### MYSZKA:

- strzał
- precyzyjne celowanie
- zbliżanie i oddalanie widoku

### CD1

- Pełna wersja:** Terrorist Takedown CD#1

### CD2

- Pełne wersje:** Terrorist Takedown CD#2  
Bad Mojo Redux
- Demo:** Sam & Max: Episode 3

### DVD

- Pełne wersje:** Terrorist Takedown: Wojna w Kolumbii  
Bad Mojo Redux  
Frater
- Dema:** Battlestations: Midway  
Battlestrike: The Road to Berlin  
Birth of America  
Cinema Empire  
Freak Out: Extreme Freeride  
Infernal  
Sam & Max: Episode 3  
Silverfall  
Space Empires V ver. 1.25  
Sudden Strike 3: Arms for Victory  
Supreme Commander  
Warhammer: Mark of Chaos (multiplayer)

Zawartość płyt  
CLICK! 04/2007

## SUPREME COMMANDER

Już 15 marca nadejdzie nowa, wielka gra twórcy słynnego Total Annihilation! Tymczasem już dziś przygotowaliśmy dla was superkonkurs, w którym można wygrać:

**10 gier Supreme Commander**



## 7164 konkurs SMS

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

**Jak się nazywa twórca strategii Supreme Commander i Total Annihilation?**

- a) Chris de Burgh
- b) Chris Taylor
- c) Chuck Taylor

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.SC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Sponsor nagród: **CDPROJEKT**



# NOWOŚCI



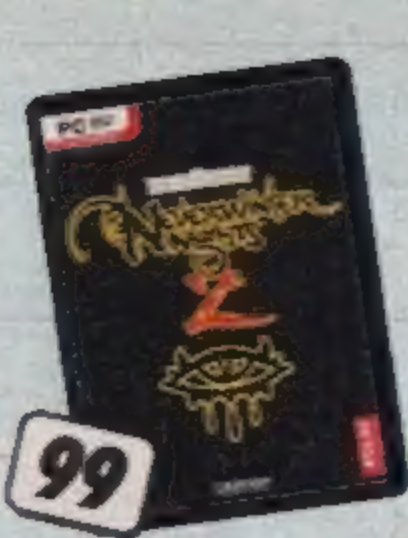
**WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**

139



**BTR 2**

27



**NEVERWINTER NIGHTS 2**

99



**GOTHIC 3**

99



**DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD**

49



**SIMS 2 Na Święta**

27



**MEDIEVAL II: TOTAL WAR**

79



**EVE ONLINE 30 dni wersja**

55



**SCARFACE: OŻŁOWIEK 2 BUZZA**

79

## POLECAMY



**ETROM PC**

29

umieszczona nieco wyżej niż w innych znanych z tej perspektywy produkcjach. Do dyspozycji graczy będzie także dostępny nie mały arsenał broni, w którego skład wchodzi między innymi takie cacka jak pistolety, ciężkie karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet czy granaty. Ważnym elementem rozgrywki jest także rozwój naszej postaci oraz jej umiejętności.

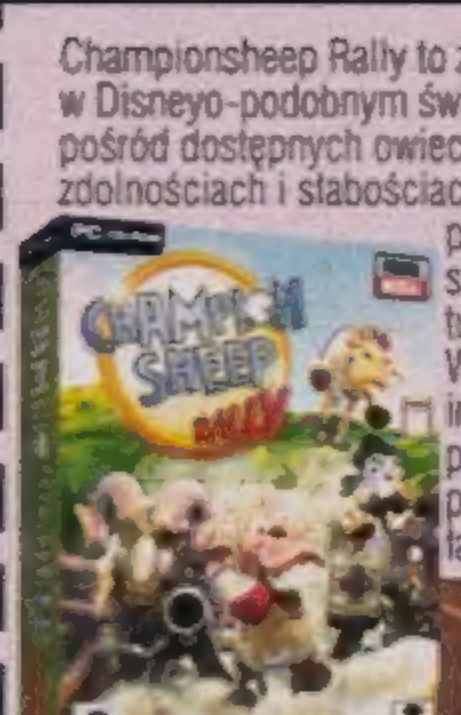
„Etrom: The Astral Essence” to jednak przede wszystkim około 30 dynamicznych wypełnionych sekretami miejscami, poziomów, śladem różnym zakochanych gry, ponad 100 rodzajów broni i ekwipunku oraz możliwość wieloosobowej rozgrywki.



**COMBAT MISSION AFRIKA KORPS**

29

Combat Mission: Afrika Korps to taktyczna symulacja walki w okresie II Wojny Światowej w środowisku 3D. Gracze wydają rozkazy na zmianę i następnie widzą rozgrywaną akcję w czasie rzeczywistym. Gra obejmuje symulację bitew rozgrywanych w basenie Morza Śródziemnego, włączając w to Afrikę Północną, Włochy i Kretę w okresie od 1940 do 1945 roku.



**CHAMPION SHEEP RALLY**

19

Champion Sheep Rally to zabawne wyścigi rozgrywane się w Disneyo-podobnym świecie. Każdy gracz wybiera jedną z pośród dostępnych owiec, każdą o innych osiągnięciach, zdolnościach i słabościach. Wyścigi odbywają się w przeróżnych sceneriach, od szczytów gór, przestrzeni kosmicznej po tunele kolejowe po Wyspy Wielkanocne, Wenecję i wiele innych! Podczas wyścigu prowadzisz swoją owcę, przeskakując nad przeszkodami i ładując pasek dopalacza...

**SZUKAJ W KIOSKU**

MUSIC CD 1/2007



12 utworów

5.00 zł

**NAJLEPSZY DUTY KŁUBOWY 2006**

**ALCHEMIST PROJECT**

in the MIX 2



**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

**SZUKAJ W KIOSKU**

CLUBBING CD 1/2007

13 klubowych utworów

5.00 zł

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!



5.00 zł

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**BEATTRAXX HOUSE EMOTION**

in the MIX 2

Uwaga: nowości muzyki? Chcąc nie chcąc? Dla kogo to jest? - Chyba nie wybrano na naszych CD. Pisz e-mail do dyskusji!

**Jesteśmy razem już 10 lat !!!**

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE

**PS2**



**NAJTANIEJ**

**Metal Gear Solid 3: Subsistence**

169



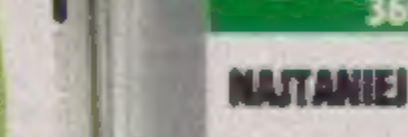
**FIFA 07**

169



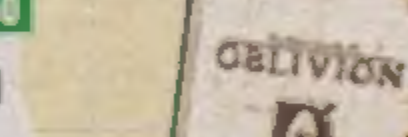
**LEGO Star Wars II: The Original Trilogy**

169



**XBOX 360**

NAJTANIEJ



**OBLIVION**

169



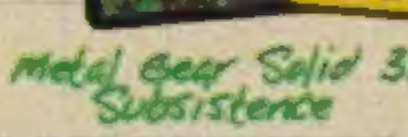
**GEARS OF WAR**

199



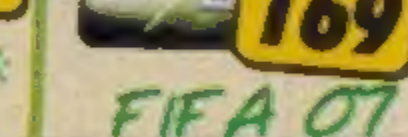
**KARTA PAMIĘCI 8 GB SONY CZARNA**

69



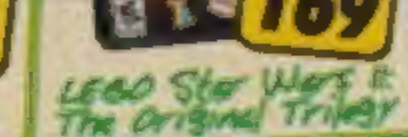
**GETAWAY BLACK MONDAY**

25



**PES 6**

169



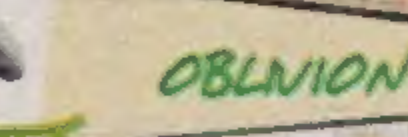
**GoldenEye Rogue Agent**

49



**SWORD OF THE COLOSSUS**

129



**Lost Planet: Extreme Condition**

245



**PAD BEZPRZEWODNY XBOX360**

179

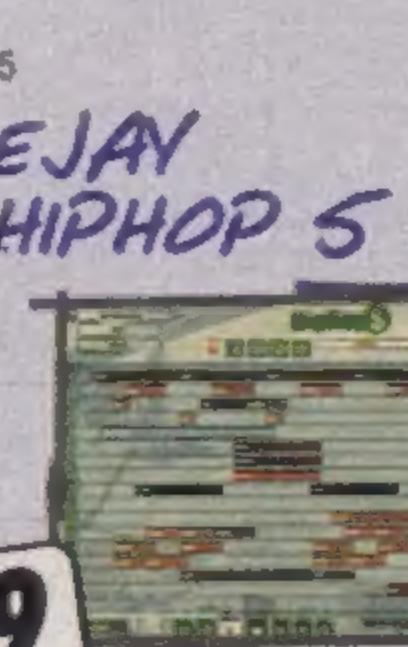
## PROGRAMY



**HIPOHOP 5 PL**

Teraz macie do dyspozycji 48 prawdziwych ścieżek stereo + mikser 2.3 FX SENDS na każdej ścieżce, 5 instrumentów (w tym polifoniczny KEYZ GENERATOR oraz MONOPHONIC SUPABASS) syntezator z nowym oprogramowaniem eJay's, dzięki którym można tworzyć swoje własne basowe dźwięki i sekwencje, totalnie nowe urządzenie RAP "N" RECORD...

29



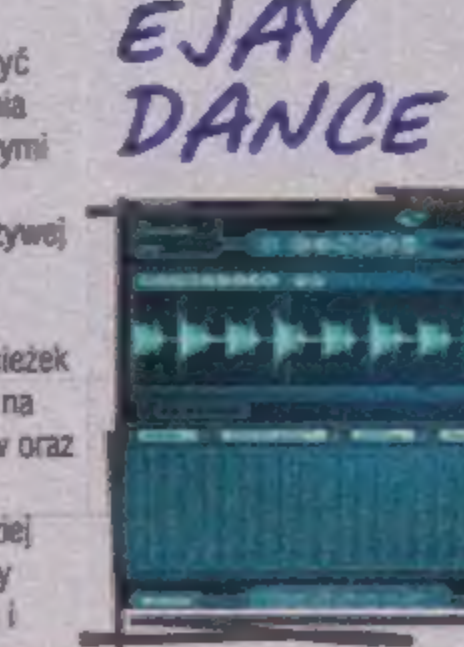
**EJAY HIPHOP 5 PL**



**EJAY DANCE 6 PL**

29

Oto DANCE 6: Ewolucja, najnowszy i najlepszy element z serii DANCE eJay. Seria ta ewoluowała, aby stworzyć ostateczne narzędzie do tworzenia muzyki Dance z całkowicie nowymi syntezatorami MOPHONIX, Edytorem dynamicznym krzywej oraz modulem Live Jam. MOŻLIWOŚCI: Teraz macie do dyspozycji 48 prawdziwych ścieżek stereo + mikser z 3 FX SENDS na każdej ścieżce, 5 instrumentów oraz pełen wybór 12 efektów, aby uczynić Twoją nagranie bardziej profesjonalnym. Nowy, lepszy interfejs pozwala na zbliżanie i



**EJAY DANCE 6 PL**

**OFERTA nr.106 MARZEC 2007**

Koszt przesyłki:  
Pocztą KURIERSKĄ GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9.90zł!  
Doręczenie w 24 godziny - 11.90zł (nie dotyczy weekendu)  
Ceny zawierają podatek vat  
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!  
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko  
Jeśli zamawiasz na fakturze VAT - tylko telefonicznie  
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.  
Ceny aktualne na dzień: 5.3.2007

## WINTER GAMES

3 PEŁNE WERSJE GIER PC



**BOBSLEJE, CURLING...**



**WORLD WAR II AIR COMBAT**



**MALUCH RACER 1**

1 DVD (wymagany napęd DVD) Szukaj w kiosku Gamer DVD 1/2007



**SKOKI, ŁYŻWIARSTWO...**



**WYGRAJ ZIMOWE MISTRZOSTWA!**



**MALUCH RACER 2**

1 DVD (wymagany napęd DVD) Szukaj w kiosku Gamer DVD 1/2007

**SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE**



**6 POSTACI 12 LOKACJI**

**Wyrównaj rachunki z dresiarzami**

**Znowu zaczął cie Punol!**

Dodatkowo pełne wersje: TRABI RACER, MALUCH RACER 2 JAVA, 20 MP3

Szukaj w kiosku MEGAPACK 1/2007

**SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE**

**SYRENKA RACER**

9 tras 7 samochodów 4 tryby rozgrywki

**TAXI MADNESS LONDON**

4 pełne wersje: Syrenka Racer PL, Taxi Madness London, Rock&Roll Bowling, Tank - gra JAVA 15 MP3

Szukaj w kiosku GAMER 2/2007

**SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE**

**SYRENKA RACER**

9 tras 7 samochodów 4 tryby rozgrywki

**TAXI MADNESS LONDON**

4 pełne wersje: Syrenka Racer PL, Taxi Madness London, Rock&Roll Bowling, Tank - gra JAVA 15 MP3

Szukaj w kiosku GAMER 2/2007

**SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE**

**SYRENKA RACER**

9 tras 7 samochodów 4 tryby rozgrywki

**TAXI MADNESS LONDON**

4 pełne wersje: Syrenka Racer PL, Taxi Madness London, Rock&Roll Bowling, Tank - gra JAVA 15 MP3

Szukaj w kiosku GAMER 2/2007

**SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE**

**SYRENKA RACER**

9 tras 7 samochodów 4 tryby rozgrywki

**TAXI MADNESS LONDON**

4 pełne wersje: Syrenka Racer PL, Taxi Madness London, Rock&Roll Bowling, Tank - gra JAVA 15 MP3

Szukaj w kiosku GAMER 2/2007

**Zbieraj punkty!**



**PLAYSHOP**

Odbieraj nagrody

[www.playshop.pl](http://www.playshop.pl)

Szukaj produktów z taką naklejką!

**Zamówienia proszę składać:**

1. [www.play.pl](http://www.play.pl)
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.PL w-wa 01-652 Potocka 14paw.3

**SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06**





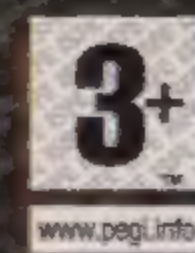
- *Rewolucja wśród gier samochodowych*
- *Ponad 125 licencjonowanych modeli samochodów i motocykli – Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Ducati, Mercedes, Pagani Zonda*
- *1600 kilometrów fotorealistycznie odwzorowanych dróg znajdujących się na hawajskiej wyspie Oahu*
- *Rozbudowany tryb gry wieloosobowej dla tysięcy graczy*
- *Polska kinowa wersja językowa*

zamów już  
dziś na [gram.pl](http://gram.pl)  
i zdobądź ją  
pierwszy!  
[sklep.gram.pl](http://sklep.gram.pl)

## NOWY KRÓL SAMOCHODÓWEK!



**PREMIERA GRY 29 MARCA!\***



Test Drive® Unlimited © 2006 Atari Inc. Zaprojektowane i stworzone przez Eden Games SAS studio produkcyjne Atari Europe SASU. Wszystkie znaki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli.

\* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy polska wersja gry trafi do tłocznii.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)



LIMITY SĄ PO TO BY JE PRZEKRACZAĆ!

# TEST-DRIVE

*unlimited*



PATRONI MEDIALNI



**motor**

ATARI



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Używkł (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom



# FRONTLINES

## FUEL OF WAR

**Wiele gier przedstawiało futurystyczne, wymyślone przez twórców konflikty, w niewielu jednak były one tak prawdopodobne jak ten z Frontlines.**

**Z**asoby naturalne Ziemi kurczą się z roku na rok i futurologi, czyli naukowcy zajmujący się przyszłością, coraz częściej zastanawiają się nad tym, jak będzie wyglądała nasza planeta, kiedy wyczerpią się złoża ropy, czyli surowca napędzającego całą światową gospodarkę. Wielu z nich przewiduje, że w niedalekiej przyszłości wojny toczyć się będą głównie o naftowe pola... Właściwie gdyby się nad tym zastanowić, tak dzieje się już teraz (patrz: Kuwejt, Irak itd.), więc **wizja przyszłości zaprezentowana we Frontlines: Fuel of War może się – o zgrozo! – ziścić.**

Akcja gry osadzona jest w niedalekiej przyszłości, dokładniej w 2024 roku – i to chyba jedyny element tej wizji, który może wydawać się nieprawdopodobny, bo różnice między współczesnością a światem przedstawionym we Frontlines są zbyt duże, by mogło do nich dojść w niecałe dwie dekady. Poza tym wszystko jest jak najbardziej możliwe – **Ziemia podzielona jest między dwie walczące ze sobą frakcje, utworzoną przez połączone siły Europy i Stanów Zjednoczonych tzw. Koalicję Zachodnią (Western Coalition) oraz Alians Czerwonej Gwiazdy (Red Star Alliance), w skład którego wchodzi Rosja, kraje powstałe po rozpadzie Związku Radzieckiego oraz Chiny.** Te dwie potęgi militarne ścierają się wszędzie tam, gdzie złoża ropy jeszcze się nie wyczerpały.

Taka fabuła mogłaby stać się podstawą ciekawego RTS-a w stylu Act of War czy Command & Conquer. Dzieło KAOS Studios to jednak FPS, rozbudowany o drobne elementy RPG (rozwój żołnierzy biorących udział w walce). Nie powinno to dziwić – KAOS Studios to nazwa niezna na jeszcze szerzej w branży gier komputerowych, dużo większą renomą cieszą się natomiast nazwiska Franka DeLisle'a i Davida Votypka, założycieli zespołu, który się pod nią ukrywa. Najbardziej zagorzali fani shooterów, szczególnie tych sieciowych, powinni także znać ich

nazwiska – to oni **stanowili podstawę Trauma Studios, zespołu, który stworzył Desert Combat, jeden z najbardziej znanych modów do Battlefield 1942, a także współpracował ze studiem DICE nad Battlefield 2.** Do ekipy KAOS Studios dołączyli również programiści, graficy i projektanci poziomów, którzy maczali palce w takich produkcjach jak F.E.A.R., Homeworld, Doom 3 i Medal of Honor – mówiąc krótko: doborowa ekipa.

Pojawiające się w tytule słowo Frontlines, czyli „linie frontu”, to nie tylko znak dla graczy, że oto mają przed sobą grę, której tematem jest wojna. Zarówno w trybie sieciowym, jak i w tym przeznaczonym dla jednego gracza **kolejne misje rozgrywać się mają na ogromnych polach bitwy, na których tak pozycje przeciwnika, jak i twoich własnych wojsk będą się cały czas zmieniać, w związku z czym przesuwając się będzie również linia frontu.** Twórcy

gry stawiają na swobodę rozgrywki – wykonanie pierwszego zadania danej misji otworzy kilka kolejnych, a tylko od twojej decyzji będzie zależało, którym z nich zajmiesz się w najpierw.

Gra ma określać przebieg bitwy właśnie na podstawie podejmowanych przez ciebie decyzji. Od tego, czy najpierw wysadzisz kluczowy most, później przejmiesz baterię dział przeciwlotniczych, a na końcu wykradniesz prototyp nowo-



Czterech na jednego?! Nieladnie się, panowie, bawicie.



Patrzcie tutaj! Czytelnikowi Clicka coś urosło na głowie!



Czacha dymi!

Wiedziałem, że polerowanie snajperki „na błysk” to nie był dobry pomysł.

Buszujący w zbożu?

Żołnierze sterowani przez AI będą współpracować, informując się o pozycjach zajmowanych przez twoich ludzi.

## BRONIE JUTRA – DZIŚ!

W dość ciekawy sposób twórcy podeszli do arsenału dostępnego w grze. Ponieważ jej akcja toczy się w stosunkowo niezbyt odległej przyszłości, najprawdopodobniej w użyciu będzie się wtedy znajdowała broń wykorzystywana dzisiaj, tyle że zmodyfikowana i unowocześniona. Pukawki i maszyny występujące we

Frontlines to właśnie takie przyszłościowe wersje sprzętu znajdującego się obecnie na wyposażeniu armii. Będą to m.in. futurystyczne edycje helikopterów comanche, wyrzutni rakiet javelin czy czołgu M1A1 abrams. Zobacz sam, jak podobna jest dostępna w grze zmotoryzowana bateria działek przeciwlotniczych.



Autentyczny pojazd bojowy 2S6M tunguska w akcji.



Nowa wersja tego wozu na etapie projektu..



...i już w grze.

czesnego czołgu, czy też kolejność tych działań będzie zupełnie odwrotna, zależeć ma umiejscowienie wrogich wojsk na mapie, ich siła, używane uzbrojenie i sprzęt. Jeśli tylko system ten uda się programistom skonstruować w taki sposób, że symulacja pola bitwy będzie wiarygodna, **Frontlines ma szansę zaoferować takie przeżycia, jakich nie dała jeszcze żadna inna gra.**

Gdzie dokładnie toczyć się będą walki, tego jeszcze niestety nie ujawniono. Na ubiegłorocznych targach E3 pokazano dwa poziomy: jeden rozgrywający się w miasteczku położonym gdzieś w sferze klimatu raczej umiarkowanego (były drzewka, trawa itd.), drugi w miejscu zdecydowanie bardziej pustynnym, w którym dodatkowo eksplodowała

**nej inteligencji**, a sposób, w jaki ma ona funkcjonować, nazywają nawet „działaniem zespołowym nowej generacji”. Żołnierze sterowani przez komputer będą ze sobą współpracowali i komunikowali się, informując się wzajemnie o pozycjach zajmowanych przez swoich ludzi. Wspólnie mają też korzystać z pojazdów, obsadzając w nich różne stanowiska; również w maszynach bojowych będą współdziałali, tworząc całe dywizyjony helikopterów czy czołgów.

Praca zespołowa ma być najważniejsza także w trybie

chwilę wcześniej bomba atomowa. Wiadomo jednak, że kampania dla jednego gracza będzie obejmowała kilka, być może kilkanaście pól bitewnych, a każde z nich będzie na tyle obszerne, by linia frontu mogła wielokrotnie zmieniać swój kształt. W trybie tym **będziesz mógł wcielić się jedynie w żołnierza Western Coalition, a cała gra kończyć się ma spektakularnym atakiem na Moskwę.** Mapy w kampanii być może będą ze sobą połączone, programiści testują też możliwość całkowitego scalenia ich, a wtedy front przesuwałby się w trakcie gry od złóż ropy naftowej na Bliskim Wschodzie aż do stolicy Rosji!

**Twórcy obiecują – jak wszyscy – zaawansowane algorytmy sztucz-**

Nie podoba mi się ten cyt, zaraz mu odstrzelę kilka liter.

sieciowym, w którym rozegrasz misję z kampanii dla jednego gracza. Nieco inaczej działał będzie system „linii frontu” – kolejne zadania będą wyznaczane przez miejsca najbardziej zażartych walk, a gracze, którzy się zbyt oddalą od tych punktów mapy, zobaczą komunikat nakazujący im powrót do centrum wydarzeń. Ma to na celu zintensyfikowanie starć. Dodatkowe tryby multi nie zostały jesz-



## DOŚWIADCZENIE PROCENTUJE

Frank DeLisle, szef zespołu tworzącego Frontlines: Fuel of War, nie ukrywa, że w pracach nad nową grą wykorzystywane są doświadczenia zdobyte przy wcześniejszych projek-

tach, w których maczała palce jego ekipa. Jak mówi: Współtworząc te tytuły, mieliśmy okazję przyrzeć się temu, co było w nich dobre, jak i odkryć to, co chętnie byśmy

zmienili. Cała ta wiedza i umiejętności procentują we Frontlines – a dokładniej...



### DESERT COMBAT

Naszym celem było zrobienie szybkiej, dynamicznej gry, przedstawiającej współczesne działania wojenne. Najważniejsze, co dała nam praca nad Desert Combat, to umiejętność tworzenia realistycznie zachowujących się pojazdów, a także wypracowanie sposobu komunikowania się ze społecznością fanów gry.

### BATTLEFIELD 2

Do Battlefielda 2 podeszliśmy odmiennie niż do Desert Combat, dla dużego wydawcy pracuje się zupełnie inaczej. Dzięki temu doświadczeniu nauczyliśmy się, co sprawia, że hardkorowi gracze chcą spędzać czas przy tym czy innym tytule. Wiemy też, jak sprawić, by uczestnicy rozgrywki współpracowali ze sobą. To bardzo ważne.

### FRONTLINES: FUEL OF WAR

Nasza nowa gra to w pewnym sensie połączenie dwóch poprzednich projektów – z Desert Combat przenieśliśmy pomysły na wykorzystanie pojazdów, Battlefield 2 sprawił, że tak mocno stawiamy na współpracę w zespole. Myślę, że każdy, komu podobały się te tytuły, będzie zadowolony, grając we Frontlines.

To co, strzelimy sobie po baniaczku?

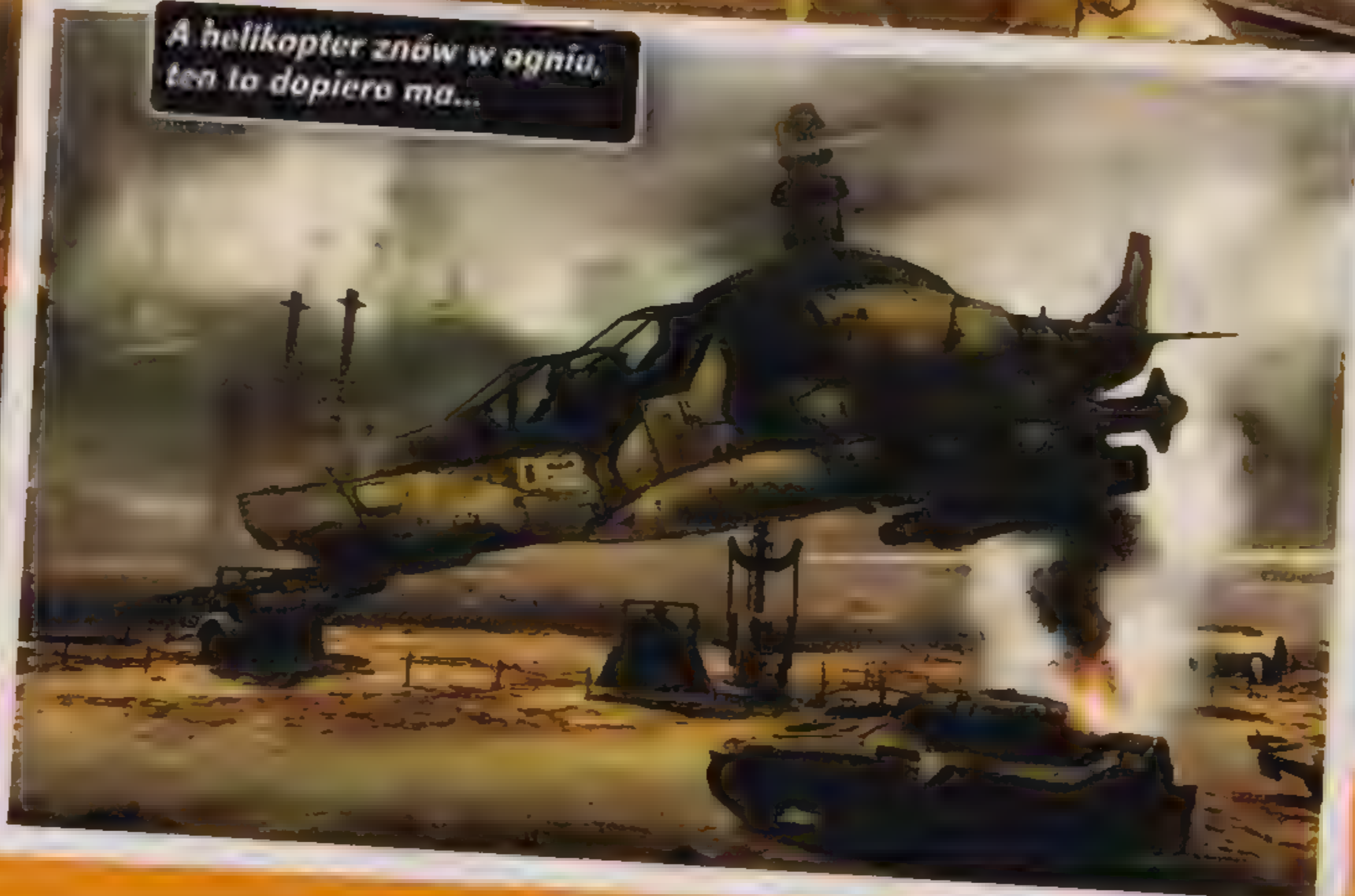


A mówili: „zaciągnij się, poznasz nowe kraje”...

Nic tak nie poprawia nastroju jak ładne BOOOM!



A helikopter znów w ogniu, ten to dopiero ma...



cze ujawnione, na pewno jednak znajdzie się wśród nich deathmatch i capture the flag, żadna gra tego typu nie może się bowiem bez nich obejść. **Twórcy stawiają jednak przede wszystkim na taki model zabawy sieciowej, który będzie wymagał współpracy** – zarówno tej najprostszej (informowanie się o zagrożeniach za pośrednictwem VoIP), jak i tej bardziej złożonej (jeden gracz namierza cel, drugi go atakuje).

Tak w trybie sieciowym, jak i tym rozgrywanym w pojedynkę **duże znaczenie będzie miała klasa prowadzonych do boju żołnierzy, tutaj określana mianem roli**. Ma ona wyznaczać

opcje taktyczne dostępne kierowanej postaci, np. żołnierz reprezentujący klasę „recon” będzie potrafił kierować autkiem z kamerą, sterowanym radiem, transmitującym rejestrowany obraz w specjalnym okienku w rogu ekranu. Wraz z wykonywaniem kolejnych misji możliwe będzie nabywanie doświadczenia i zwiększanie umiejętności wojaka (np. otrzyma on dostęp do opcji wezwania nalołu). W trybie single rozwój ten ma przebiegać nieco wolniej, w sieci będzie można wejść na kolejny poziom nawet w trakcie rozgrywki na jednej mapie. **Jeśli brzmi to nieco jak opis erpega, tak właśnie ma być** – twórcy gry sami chwalać się tym, że ich FPS wykorzystuje elementy typowe dla gier role playing.

**Możliwości żołnierza wyznaczać będzie nie tylko jego rola, ale również tzw. loadout, czyli sprzęt, jaki zabiera ze sobą na misję**. KAOS Studios ma w planie przygotować kilka

takich zestawów, np. snajperski, szturmowy itd. Dzięki temu wojacy tej samej klasy mogą, dzięki różnemu wyposażeniu, w zupełnie inny sposób podchodzić do sytuacji, które będą miały miejsce na polu walki.

A sytuacje te będą – zgodnie z obietnicami – zmieniać się w mgnieniu oka, zaskakiwać nawet przy kilkukrotnym przechodzeniu tej samej misji. Ma to być możliwe dzięki bogatemu, a przy tym ciekawie wymyślonemu arsenałowi (patrz: ramka), pozwalającemu na zastosowanie różnorodnych rozwiązań (jak to na froncie, wybór jest niewielki: wysadź, zbombarduj, ostrzelaj, uciekaj), oraz samym polem walki, na których **większość elementów – także te, które w innych grach są „stałe” (np. mury, budynki) – będzie można zniszczyć**.

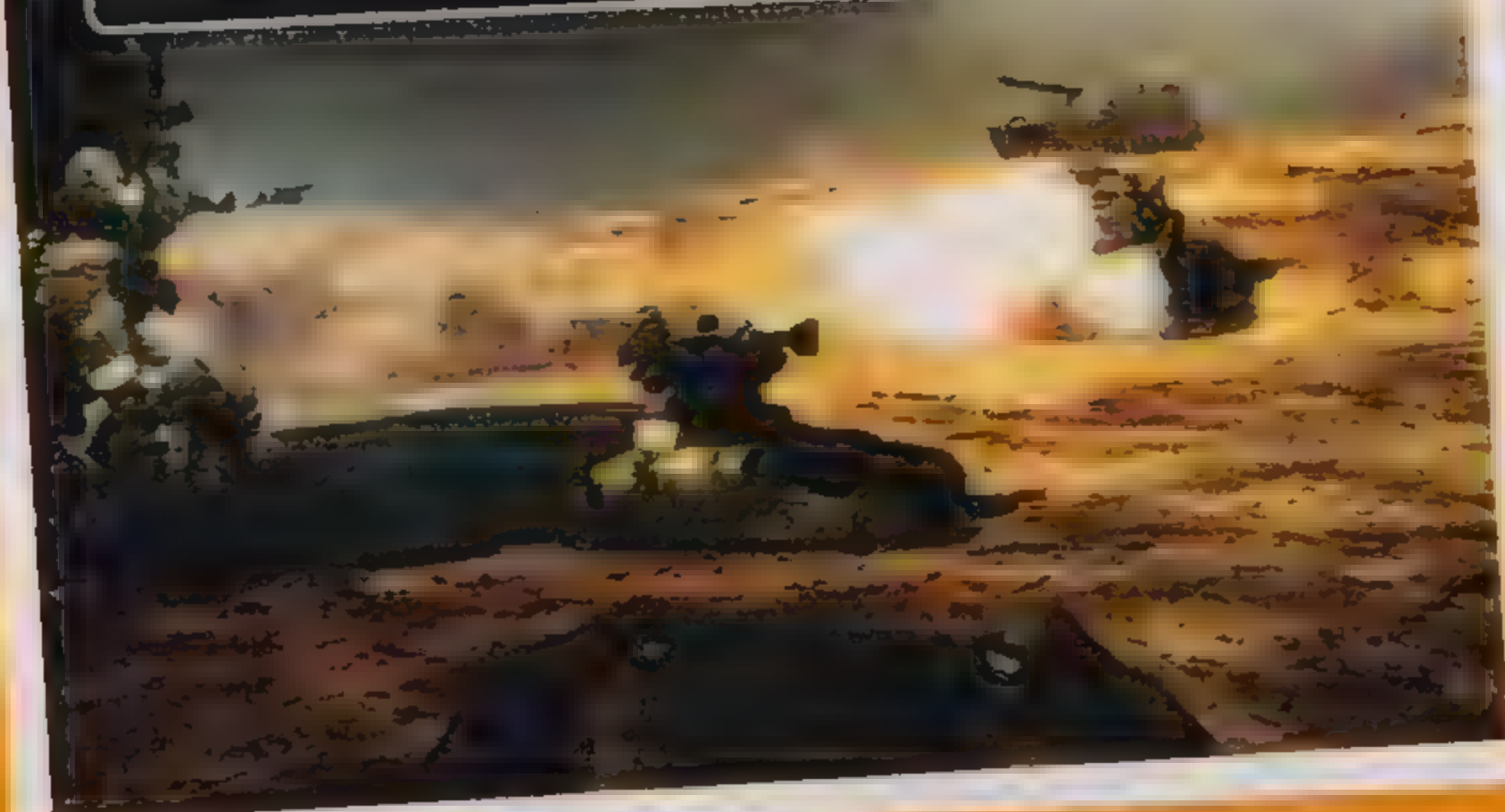
Wszystko to ma wyglądać **fenomenalnie za sprawą zastosowanego silnika graficznego – a będzie nim Unreal Engine 3**. Biorąc pod uwagę to, ile nadchodzących produkcji korzysta z tego pakietu, można śmiało powiedzieć, że rok 2007 upłynie nam właśnie pod

znakiem UE3 – mimo tego Frontlines niemal na pewno będzie się wyróżniał.

Szczególnie efektownie wyglądają modele żołnierzy, chyba najbardziej szczegółowe z wydanych dotąd gier o tematyce wojennej.

**Frontlines to produkcja, o której jeszcze dużo się nie mówi, ale już teraz zapowiada się ona bardzo interesująco**. To właśnie dlatego przedstawiamy ją w naszej megazapowiedzi – jeśli lubisz FPS-y, zarówno w wydaniu sieciowym, jak i takie, w które gra się raczej w pojedynkę, zapamiętaj ten tytuł. Na pewno jeszcze do niego wrócimy! ☺

Patrzcie tam! Ani jednego drzewa, a oni ognisko robią!



### Frontlines: Fuel of War

Producent:  
KAOS Studios

Dystrybutor PL:  
CD Projekt

<http://www.frontlinesgame.com/>

Premiera: IV kwartał 2007

Online: 1 P2P

system linii frontu • grafika • zróżnicowane role żołnierzy • nieliniowy charakter misji • doświadczenie twórców w gatunku FPS

zapewne duże wymagania sprzętowe

Wierzęgodna wizja przyszłości i pełna eksplozja rozgrywki w wykonaniu doświadczonych twórców – czego chcieć więcej?



# COLLAPSE

**Atak obcej rasy na Ziemię, wyniszczenie, ludzkość walcząca o przetrwanie – ileż razy można powtarzać tego typu historyjki?**

**J**ak widać, w nieskończoność. Collapse należy właściwie do tych gier, które ukazują postapokaliptyczną wizję naszego globu. Gdy zaczyna się rozgrywka, mamy rok 2096 i mija właśnie setna rocznica od najazdu agresywnych istot z innego wymiaru, w wyniku którego zginęli niemalże wszyscy przedstawiciele gatunku homo sapiens. Ci, którzy przeżyli, muszą teraz walczyć o przetrwanie, zmagając się z atakami krwiożerczych kreatur. Na planecie obowiązuje prawo dżungli – zwycięża silniejszy, słabszy musi ustąpić (czyli zginąć). Trwa nieustanna walka o byt, niczym w czasach kamienia łupanego. Najsilniejsi wojownicy tworzą ugrupowanie zwane The Lords – to w nim tkwi szansa na powstrzymanie obcej rasy i uchronienie Ziemi przed totalną zagładą. Ty będziesz miał niebywałą okazję uczestniczyć w tym ostatnim zrywie ziemskiej społeczności i wziąć udział w walce z krwiożerczymi Obcymi.

**Collapse to przedstawiciel gatunku action-adventure, wzorowany na takich tytułach jak Tomb Raider czy Prince of Persia.** Autorzy obiecują zgrabne połączenie najlepszych elementów tych gier. Podczas rozgrywki nie będziesz więc tylko strzelał i walczył, ale również wykonywał akrobatyczne sztuczki i rozwiązywał mniej lub bardziej skomplikowane zagadki – struktura gry ma być dość otwarta, kolejne zadania

będzie można wykonywać w różnej kolejności. Plusem gry będzie mroczna atmosfera zagłady, przypominająca nieco „Wojnę światów” Stevena Spielberga, choć w spotęgowanej formie.

Ten niezwykle i ciężki klimat poczujesz, zwiedzając rozległy świat podzielony

**Szata graficzna Collapse podkreśla atmosferę upadającego świata.**

na kilka obszarów. Wszędzie będziesz musiał zmagać się nie tylko z krwiożerczym plugastwem, ale również z mało przyjaznymi przedstawicielami rasy ludzkiej. **W walce z przeciwnikami wykorzystasz intuicyjny system uderzeń i całych ich kombinacji.** Prędko nauczysz się wyprawać zaawan-

sowane ataki, także przy użyciu rozmaitych rodzajów broni białej (szkoda, że twórcy jeszcze nie ujawnili, czym będzie można mordować).

Pojedynki z wrogami mają być wyjątkowo efektowne, głównie dzięki kompleksowemu wykorzystaniu techniki motion capture. Autorzy włożyli mnóstwo pracy w to, abyś miał wrażenie, że oglądasz wysokobudżetowy hit kinowy. **Zaawansowana fizyka otoczenia sprawi, że większość rozmieszczonych na planszach elementów będzie się dało zniszczyć albo przenieść.** Miejscami będzie to nawet konieczne do tego, aby posunąć rozgrywkę do przodu. Ponadto bohater będzie mógł odbijać się od ścian i belek, chodzić po drabinach itp. Żeby dostać się do najbardziej przydatnych przedmiotów i bonusów, przyjdzie ci nieźle powykręcać paluchy

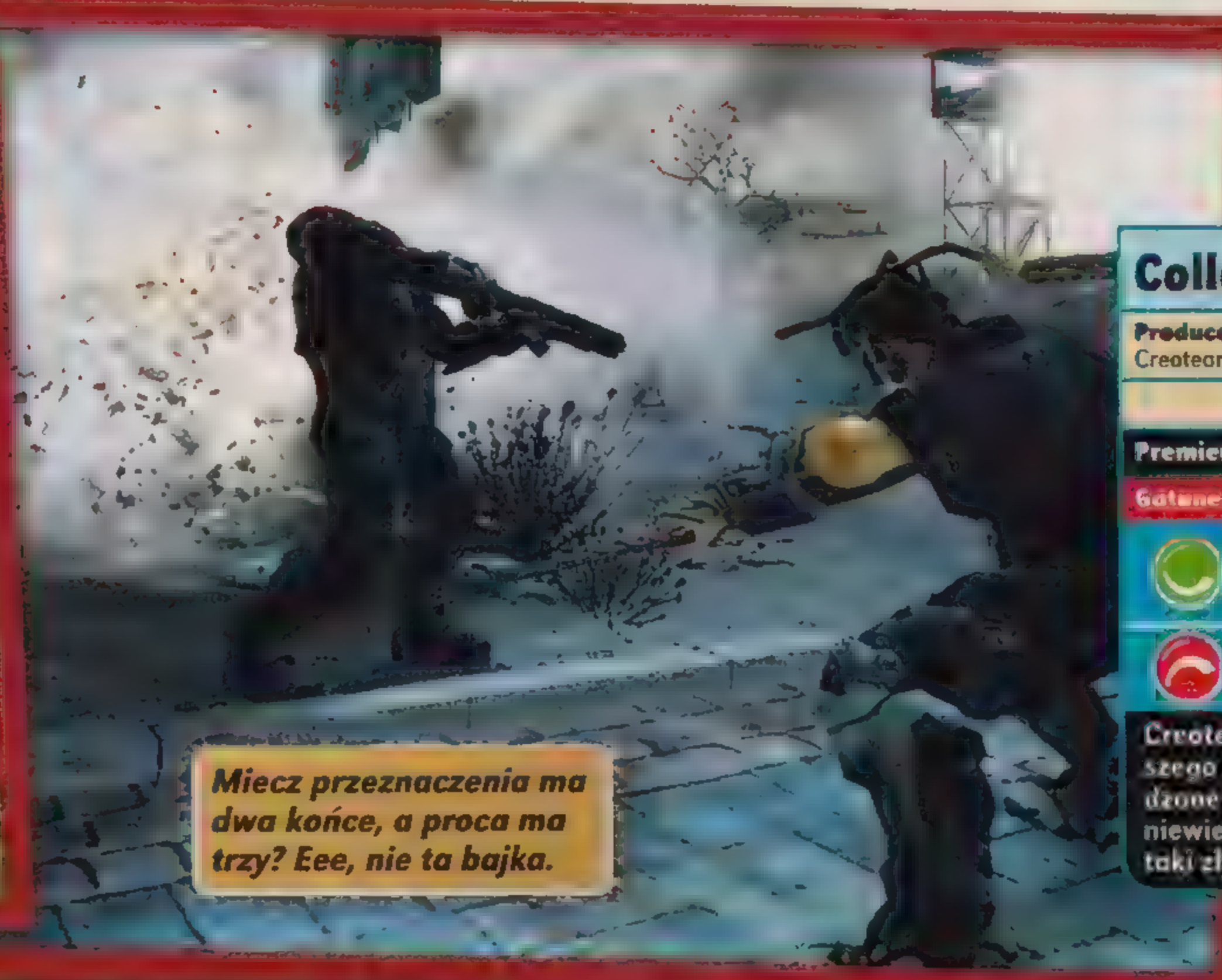
– albo na padzie, albo na kombinacji klawiatura plus mysz.

Szata graficzna Collapse doskonale podkreśla atmosferę upadającego świata ludzi. Zachmurzone niebo, leżące na ulicach liście, szarobure dzielnice miasta, poniszczone budynki – super. Zresztą **spójrz na screeny i sam przekonaj, że efekt jest świetny.** Niestety autorzy jak na razie nie ujawnili, jaki silnik jest odpowiedzialny za wyświetlanie tej grafiki i jakie są jego pełne możliwości.

Mimo wszystkich tych plusów trudno powiedzieć, by Collapse zapowiadało się szczególnie nowatorsko. Każdy z elementów już gdzieś widzieliśmy – fabułę w dziesiątkach gier i filmów, świat w Half-Life 2, rozgrywkę w Prince of Persia. Niemniej jednak chętnie sprawdzę, czy połączenie tych wszystkich trybików okaże się udane. A komu się postapokaliptyczne wizje nie znudziły, ten też powinien trzymać kciuki za Collapse.



Popularna zabawa w „kosi, kosi, łapki” nigdy się nie nudzi!



Miecz przeznaczenia ma dwa końce, a proca ma trzy? Eee, nie ta bajka.

W przedszkolu mówili na mnie „Predator”...

Odnoszę wrażenie, że ktoś tu oglądał „Akirę”...

## Collapse

Producent:

Creoteam

Dystrybutor PL:

brak

<http://www.createam.com/>

Premiera: 2007

Gatunek: akcja



atmosfera zagłady • połączenie elementów znanych z popularnych gier • zaawansowana fizyka



mało nowatorski pomysł na fabułę

Creoteam idzie po linii najmniej szęgo oporu, kopiując sprawdzone już elementy i dodając niewiele od siebie. Może to nie taki zły pomysł?



Cały horror w grach o zombiakach polega na tym, że jeden bohater mierzy się w nich z setkami żywych trupów. Czy klimat ten uda się uchwycić w grze sieciowej?

# LEFT 4 DEAD

Kiedy złapią cię na odkręcaniu kołpaków... broni się, jak możesz!

Przeciw zombi walczą nawet talibowie!

W grze pojawi się też oddział zadumanych Szkotów. W spódniczkach!

przyciąga do niego pozostałe stwory. Tu trzeba dodać, że mapy mają się również roić od dziesiątek zwykłych, „typowych” zombiaków, kierowanych przez AI lub żywych graczy. W tym drugim przypadku, ze względu na niewielką żywotność umarłaków, respawny mają następować niemal natychmiast i w tym samym miejscu.

**Niewiele wiadomo jeszcze o trybach gry,** w tym temacie informacje udostępnione przez Turtle Rock Studios są niepełne. W jednym z nich na pewno staną naprzeciwko siebie dwa zespoły – ludzi, którzy muszą ze sobą współpracować, by przetrwać, oraz zombiaków, w których poza żywymi graczami będą również boty kierowane przez komputer. Możliwe będzie także przechodzenie gry w pojedynkę.

**Mapy będą się roić od dziesiątek zwykłych zombiaków, kierowanych przez AI lub żywych graczy.**

wtedy wszystkie postacie na mapie, poza tą, w którą się wcielisz, będą sterowane algorytmami AI. **Gra ukaże się równocześnie na PC i konsolę Xbox 360. Programiści nie wykluczają, że możliwa będzie wspólna zabawa użytkowników obu tych platform.** Wtedy przynajmniej podział będzie jasny

będzie z pięciu połączonych ze sobą map. Historia ta stanowi jednak zaledwie tło dla rozgrywki, potrzebna była po to, by nadać sens celom kolejnych misji. **Zadanie nadrzędne to po prostu – przetrwać.**

Fabula pozwoliła również na stworzenie bohaterów, którymi kierują gracze wcielający się w rolę „ludzi”. Są to Bill, weteran wojny w Wietnamie; Louis, sprzedawca w sklepie z elektroniką; nastolatka Zoey oraz potężnie zbudowany Francis – każda postać będzie posiadała te same umiejętności i takie samo uzbrojenie. Nie istnieją tu więc oddzielne klasy, ale **kluczem do zwycięstwa na kolejnych mapach ma być umiejętna kooperacja wszystkich bohaterów.**

**Rozgrywka ma wyglądać zupełnie inaczej, gdy wcielisz się w zombiaków.** Są oni podzieleni na cztery klasy – boomer, smoker, hunter i tank. Grając nimi, nie będziesz mógł używać broni, za to uzyskasz dostęp do kilku niezwykłych umiejętności, różnych dla każdego rodzaju. Tank to potężna bestia, która potrafi przebijac się przez ściany czy odrzucać na boki przedmioty występujące w środowisku gry (np. samochody). Smoker wyposażony jest w pistnastometrowy język, którym może chwytac ludzi, a potem przyciągać ich do siebie lub też wyrzucać w powietrze. Hunter potrafi wdrapywać się na ściany i dachy budynków, ma też potężne kły, którymi może przyszpilić przeciwnika do ziemi. Specjalna zdolność Boomera polega na... obryzgiwaniu śmiertelnika krwią, która

Nieee! Nieee! Dentysta!!!

Ojej, ktoś się zbliża. Szybko chowaj pirackie gry!

Którym z tych cieni będziesz ty?

PeCetowcy to ludzie, a konsolowcy to żywe trupy...

Od strony graficznej Left 4 Dead już teraz **prezentuje się więcej niż przyzwyczajenie – to zasługa wykorzystania silnika Source z Half-Life 2.** W tej kwestii wiele się pewnie nie zmieni, bo premiera przewidziana jest na drugi kwartał tego roku, pozostała więc niewiele czasu na ewentualne modyfikacje. Ostatnie tygodnie przed premierą przeznaczone zostaną na równowazenie poszczególnych elementów rozgrywki i testy – a kiedy się zakończą, zacznie się epidemia. Będziesz jednym z tych, którzy przetrwają?

### Left 4 Dead

Producent: Turtle Rock Studios

Dystrybutor PL: brak

<http://www.l4d.com/>

Premiera: II kwartał 2007

Gatunek: FPS

sięciowy FPS o zombiach! • grafika • ciekawe klasy zombiaków • konieczność kooperacji, gdy grasz ludźmi

nie wiadomo, czy uda się zachować klimat w grze sieciowej

Pośród zapowiadanych na ten rok sięciówek to jest na pewno jedna z ciekawszych. Czekamy!



# BLACKSITE

## AREA 51

**Twórcy gier bardzo często przypominają graczom, że człowiek najprawdopodobniej nie jest sam w kosmosie. Tym razem robi to firma Midway.**

Uczyni to za sprawą BlackSite, nowego FPS-a będącego kontynuacją wydane-  
go w 2005 roku Area 51. Tytuł ten cieszył się sporą popularnością zwłaszcza wśród konsolowców (choć pojawił się także na PC), stąd jego kolejna część powstaje głównie z myślą o PlayStation 3 i Xbox 360 – ale niejako przy okazji zawita także na nasze komputery.

Tym razem akcja nie będzie koncentrowała się wyłącznie wokół problemów wewnątrz tajnej amerykańskiej bazy w strefie 51. Sytuacja będzie znacznie gorsza – **przysyśle spoza naszej galaktyki przeprowadzają inwazję i chcą zniszczyć Ziemię!** Twoim zadaniem będzie pokierowanie doborowym oddziałem komandosów i stawienie czoła najeźdźcy. O szczegółach fabuły wiadomo poza tym tylko tyle, że BlackSite ma być mniej liniowa od pierwszej części i oferować alternatywne drogi osiągania celów.

Z powodu nieliniowości akcji wiele razy staniesz przed koniecznością dokonania wyboru: wypełnić rozkazy czy ulec emocjom, a nawet – o zgrozo! – zasądom etycznym. **Od decyzji podjętych w czasie walki zależeć będzie morale podległych ci żołnierzy,** którzy nie zawsze będą zadowoleni z tego, co każesz im zrobić. Wtedy może się zdarzyć, że spadnie ich czujność i refleks, możliwe też, że popełnią proste błędy i narażą ciebie i resztę towarzyszy na niebezpieczeństwo (swoją drogą, może to być niezłe usprawiedliwienie dla słabego AI jednostek...).

Na twojej drodze nie staną małe zielone ludziki znane z kreskówek, ale paskudne i budzące strach potwory. **Niektórzy z przeciwników rozmiarami przypominać będą wielorodzinne kamieniece,** inni będą dodatkowo ulepszeni różnego rodzaju elektronicznymi implantami, czyniącymi z nich zwinne i bezlitosne maszyny do zabijania. Zmierzyć się z nimi przyjdzie ci zarówno w klaustrofobicznych przestrzeniach bazy wojskowej, jak i w otwartym terenie, np. na ulicach prowincjonalnego amerykańskiego miasteczka.

W walce bardzo przydatne mogą się okazać wszelkie zasłony terenowe. Z drugiej strony, **strzały i wybuchy nie będą pozostawały obojętne dla scenerii gry** – większość obiektów będzie można uszkodzić lub zniszczyć, np. tworząc wyłomy w ścianach, aby dostać się do pomieszczeń.

**Na twojej drodze nie staną małe zielone ludziki znane z kreskówek, ale paskudne i budzące strach potwory.**

Jako wojak oddziału służb specjalnych wyposażony zostaniesz w najnowocześniejsze pukawki, od pistoletów do karabinów maszynowych i snajperskich. Podobnie jak w pierwszej części, będzie się dało przejąć broń używaną przez kosmitów, co pozwala sądzić, że **BlackSite zaoferuje graczowi całkiem pokaźny arsenał.** W dodatku podczas

zabawy możliwe będzie korzystanie z pojazdów. Zasiądziesz za kierownicą popularnego humvee, ale także wielu wozów cywilnych. Pojawi się również etap w helikopterze, wtedy jednak zamiast pilotować maszynę, poprowadzisz ostrzał z pokładowego kaemu.

Grafika w BlackSite póki co prezentuje się przyzwoicie. Biorąc pod uwagę, że produkcja ta powstaje z myślą o konsolach nowej generacji, to po obejrzeniu pierwszych filmów z gry można nawet odczuć pewnego rodzaju niedosyt. Twórcy mają jednak jeszcze czas, aby to wszystko dopracować, zwłaszcza że **BlackSite napędzany jest przez Unreal Engine 3, a ta marka stoi wysoko ponad technologiczną przeciętnością.** Dla graczy może to też oznaczać konieczność upgrade'u sprzętu, co zresztą doradzaliśmy w specjalnym artykule na początku tego roku.

## Plota

**Niekoniecznie potwierdzone informacje**

Amerykański serwis IGN w swojej zapowiedzi BlackSite: Area 51 podaje, że możliwa jest zmiana tytułu najnowszej gry firmy Midway na... **Area 52.** Wortal ten – odwiedzany miesięcznie przez kilkanaście milionów graczy z całego świata – raczej rzadko publikuje niesprawdzone informacje, dlatego coś naprawdę może być na rzeczy...



Monopolowy zamknięty? Już nie.



Nie cierpię czekać w marketach przy pustej kasie.

BlackSite: Area 51 zapowiada się na jeden z ciekawszych tytułów, które trafią do sklepów latem. Nawet jeśli wersja na PieCa będzie zaledwie toporną konwersją konsolowego rodzeństwa, to ma szansę stać się sporym przebojem. W końcu prawie każdy gracz lubi od czasu do czasu dokopać paru kosmitom.

## BlackSite: Area 51

Producent:  
Midway

Dystrybutor PL:  
EA Polska

<http://www.blacksitegame.com/>

Premiera: lato 2007

Wzrost: 171

kooperacja z oddziałem • spory arsenał • możliwość kierowania pojazdami

nie pokierujesz helikopterem • właściwie brak jakichkolwiek nowych pomysłów i rozwiązań

Jeśli edycje konsolowe BlackSite nie będą ważniejsze i Midway dopracuje wersję PC, możemy otrzymać naprawdę grywalne 1 mile dla oka cacko.



# NIE MA MIEJSCA NA KOMPROMIS CZAS NA WOJNĘ TOTALNĄ!

NISZCZYCIELE CYBRANÓW  
ROZNOŚĄ SWYMI  
ZABÓJCZYMI SALWAMI  
KRAŻOWNIKI UEF

SPECJALNA JEDNOSTKA  
SZTURMOWA  
MIAŁOŻY SWOICH  
WROGÓW NICZYM  
MRÓWKI

DESANT SIŁ UEF  
ZASKAKUJE WROGA  
OD STRONY MORZA

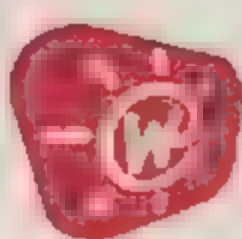
SAM ŚRODEK PIEKŁA.  
NATARCIE CYBRANÓW  
PRZESUWA LINIĘ FRONTU  
POD SAMĄ BAZĘ UEF



GIGANTYCZNY MONKEYLORD  
BEZ PROBLEMU ROZNOŚI  
W PYŁ MECHA UEF



LEKKIE CZOLGI AURORA  
NIEOPATRZNIE DOSTAŁY SIĘ  
POD KRZYŻOWY OGIEŃ WROGA



WP.PL

GAS  
POWERED  
GAMES

THQ

CD PROJEKT

gram.pl



Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)



ESKADRA MYŚLIWCÓW  
PROWLER PĘDZI,  
ABY WSPOMÓC  
SWE ODDZIAŁY

# SUPREME™ COMMANDER

GRA CHRISA TAYLORA, TWÓRCY „TOTAL ANNIHILATION”

PIERWSZE  
JEDNOSTKI WSPARCIA  
PRZEDZIERAJĄ SIĘ  
OD STRONY LĄDU

© 2006 Gas Powered Games Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gas Powered Games i Supreme Commander są zastrzeżonymi znakami handlowymi Gas Powered Games Corp. logo THQ i logo THQ są w/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie są własnością poszczególnych właścicieli.

\* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

PREMIERA 15 MARCA 2007\*

Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nosze z wymianą części bez dodatkowych kosztów



Wirtualne Pieniądze

Zakup wirtualnych pieniędzy za prawdziwe pieniądze



Użytki (używane gry)

Opis: Wirtualne pieniądze, które można użyć do zakupu wirtualnych przedmiotów



# A VAMPYRE STORY

**A Vampyre Story będzie świetną przygodówką, na sto procent. Stawiam zegarek z pierwszej komunii, siostrę i nową komórę. Skąd ta pewność? Wiem, kto ją tworzy!**

**P**amiętasz takie tytuły jak *Monkey Island*, *Full Throttle* czy *Day of the Tentacle*? Jeśli nie, to szybko nadrób zaległości, bo te produkcje powinien znać każdy szanujący się gracz. A jeśli tak, to wyobraź sobie, że **ludzie, którzy stworzyli te wspaniałe przygodówki, dziś działają w studio o nazwie Autumn Moon Entertainment i pracują właśnie nad kolejną produkcją z tego gatunku – A Vampyre Story. To ich pierwszy autorski projekt od czasu rozstania z LucasArts.**

Na szczęście przez te kilka lat przerwy w tworzeniu przygodówek nie stracili kreatywności i wciąż mają szereg pomysłów na ciekawe historie. Ta opowiedziana w *A Vampyre Story* ma miejsce w Europie, ok. roku 1880. **Jej bohaterką jest niejaka Mona De La Fete, artystka operowa, której życiowym celem jest występ w Operze Paryskiej.** Zadanie staje się jeszcze trudniejsze niż dotychczas, gdy zostaje przemieniona w wampirzycę. Za ten niecny postęp odpowiedzialny jest wampir, a zarazem baron – Shrowdy Von Kiefer. Na samym początku zabawy Mona musi uciec z jego zamku. Na tym i kolejnych etapach rozgrywki bohaterce pomoże nietoperz Frederick.

Sytuacja Mony jest przykra, ale za to ty okazji do śmiechu będziesz miał bez liku. **Autorzy określają A Vampyre Story jako horror na wesoło.** Raz po raz będziesz świadkiem zabawnych, groteskowych wydarzeń, takich jak odkrywanie przez

bohaterkę nowych, wampirzych zdolności – hipnozy, przemiany w nietoperza, wpływania na pogodę itd. Wszystkie one przydadzą się niejednokrotnie podczas rozwiązywania zagadek. Będą też sceny bardziej dramatyczne – np. ucieczka przed tłumem rozwścieżonych przeciwników wampirów, wyposażonych w czosnek, krzyże, srebro i tym podobne rekwizyty.

Sterowanie w *A Vampyre Story* to tradycyjne point'n'click. **Interfejs ma być równie prosty jak w przygodówkach wydanych pod egidą LucasArts.** Zechcesz, żeby Mona gdzieś poszła – klikniesz lewym klawiszem myszy; zapragniesz zbadać jakiś przedmiot albo z kimś porozmawiać – posłużysz się prawym przyciskiem i skorzystasz z otwartej w ten sposób listy komend.

**Sytuacja bohaterki jest niewesoła, ale za to ty okazji do śmiechu będziesz miał bez liku.**

Nowością w *A Vampyre Story* będzie rozszerzane menu, z którego uzyskasz dostęp do wszystkich nabytych przez bohaterkę zdolności.

Jeśli nie należysz do osób, które lubią główkować, to panowie z Autumn Moon Entertainment pomyśleli również o tobie – **w grze pojawi się rozbudowany system podpowiedzi. W roli suflera wystąpi wspomniany już nietoperz Frederick.** Ponadto Mona będzie na bieżąco uzupełniała dziennik, dzięki któremu po dłuższym rozbracie z grą przypomnisz sobie, co już zrobiłeś, a co jeszcze przed tobą.

Również szata graficzna *A Vampyre Story* przypomni klasyczne przygodówki. Składać się na nią będą dwuwymiarowe tła i trójwymiarowe modele postaci – połączono je ze sobą, korzystając z efektu

No, a dziś na kolację będziemy mieć zupkę ze szczurów „w pięć minut”.

Podobno śpiewać każdy może. Ale ta pani ma z tym problem.

Coż za niewychowani sąsiedzi na stronie obok – grają w tenisa!

Gustawny schawek na kosmetyki, nieprawdaż?

cel-shading. Świat, w którym przeżyjesz niezwykle przygodę, jest dość mroczny i tajemniczy, ale nie poczujesz w nim tradycyjnej atmosfery grozy – w końcu to horror z przymrużeniem oka. **Na ekranie ujrzyś wiele elementów ożywających atmosferę i czyniących ją bardziej przyjazną.** Nieco poważniejsza będzie muzyka, której próbki można było jakiś czas temu znaleźć w Internecie. Wprawdzie nie odpowiada za nią Michael Land, który stworzył tło dźwiękowe do najlepszych przygodówek LucasArts, ale to, co mogliśmy na razie usłyszeć, i tak brzmi klimatycznie.

**Czeka nas więc solidna dawka przygody i humoru w oldskulowej formie.** Przyznam się, że zbierając materiały do zapowiedzi, nabrałem ogromnej ochoty, by

już zagrać w *A Vampyre Story*. Niestety, do premiery jeszcze dużo czasu. Już dwukrotnie przekładano jej termin, a teraz nawet trudno wytypować w miarę realną datę wydania gry (poza tym, że będzie to niemal na pewno ten rok). Na to, co dobre, warto jednak czekać. Nawet bardzo długo...

## A Vampyre Story

Producent:  
Autumn Moon Entertainment

Dystrybutor PL:  
brak

<http://www.amegames.com/>

Premiera: 2007

Genres: przygodówka



autorzy z niebagatelnym doświadczeniem  
• atmosfera horroru z przymrużeniem oka  
• oldskulowa rozgrywka i szata graficzna



kiedy, kiedy, kiedy?

Takiej przygodówki – oldskulowej, zabawnej i ciekawej – mi brakowało. Tylko kiedy w nią zagramy?



SEGA PROFESSIONAL TENNIS

# Virtua Tennis 3

**Top Spin 2 wyszedł w samą porę, bo lada chwila pojawi się jego największy konkurent, który sprawi, że oczy komputerowych tenisistów...**

**N**o nie, nie skierują się w jedną stronę, tylko wciąż będą chodziły w tę i w tę, podążając za piłką odbijającą się na ekranie. Różnica będzie jednak taka, że dziać się to będzie podczas gry w Virtua Tennis 3, bo o najnowszym Top Spinie pewnie nikt już nie będzie pamiętał. **Jedna z najlepszych gier sportowych wraca – tym razem w nowym, nextgenowym wydaniu!**

Po tym globie chodzi już wielu szczęśliwców, którzy mieli okazję pograć w VT3 – niestety, wszyscy są skończonymi. Nie mówię tu tylko o producentach z SEGA-AM2, produkcja (pod nazwą Power Smash) jest już bowiem dostępna na automatach w Japonii, gdzie jako pierwsza wykorzystuje maszynę o nazwie Lindbergh – najnowsze i najpotężniejsze dziecko specjalistów od zabaw w salonach. Nic dziwnego – gra pojawi się tylko na najmocniejszych platformach świata: PS3, X360 oraz PC (no dobra – wydzie też na PSP, ale tam na pewno nie będzie wyglądała tak rewelacyjnie).

To jednak nie nowej generacji grafika sprawia, że na wieść o PeCetowej premierze tego tytułu zacząłem spoglądać na kalendarz z myślą o zaznaczeniu złotym długopisem dnia premiery. Jeśli do tej pory nie mia-

leś styczności z tą znakomitą serią, kilka słów wprowadzenia. **Virtua Tennis nie jest najlepszym symulatorem dyscypliny Agassiego, jaką widzieliśmy na PC. Właściwie w ogóle nie jest symulatorem w ścisłym sensie – to raczej zręcznościówka, w której ważniejsza od realizmu jest radość czerpana z gry.**

Choć w innych grach z tenisem w roli głównej sterowanie zaczęło powoli wykorzystywać wszystkie 12 przycisków pada, VT3 powróci do korzeni. **Nie wiadomo, ile klawiszy będzie potrzebnych do zabawy, ale na automacie wystarczą tylko dwa, zaś na PS3 używane są... trzy** (prawdopodobnie dlatego, że w tym pierwszym przypadku łob uzyskiwany jest po wciśnięciu dwóch naraz). Nie oznacza to jednak, że gra będzie w jakikolwiek sposób

**Po premierze VT3 o najnowszym Top Spinie pewnie już nikt nie będzie pamiętał.**

ograniczona – zagrań i możliwości kontroli nad zawodnikiem nie zabraknie nikomu, gdyż każdy przycisk działa nieco inaczej w zależności od tego, jaki jednocześnie trzymasz kursor.

Jak w poprzednich częściach cyklu, **do VT3 podejść i dobrze się bawić będzie mógł dosłownie każdy,**

**nawet ktoś, kto zwykle od gier stroni.** Nie znam osoby, której by się nie podobały minigry oferowane przez Virtua Tennis. W trójce ma być ich jeszcze więcej (dokładnie o 10), a znając inwencję twórców, pewnie czeka nas naprawdę szalona zabawa w kręgle, piłkę nożną itp.

Nastawienie na rozrywkę nie oznacza, że profesjonalni i poważnie podchodzący do gry zawodnicy nie będą mieli tu czego szukać. Opanować wszystkie zagrywki nie będzie znów tak łatwo, zaś sama gra **pozwala zmierzyć się z największymi – od Szarapowej, poprzez Federera, po Venus Williams.** Grać można na wszystkich nawierzchniach i na całym świecie, zarówno nimi, jak i stworzoną przez siebie postacią – ot, standard.

Virtua Tennis 3 będzie jedną z najszybszych i najbardziej efektownych gier sportowych na PC, choć nie wiadomo jeszcze, kiedy będzie miała swoją premierę. **Na konsolach wydzie pod koniec marca, ale daty ukazania się na blaszakach twórcy jeszcze nie podali.** Najważniejsze jednak, że w ogóle będzie – wszak ostatnia część ominęła komputery... wysokim lobem?

## Z rozpędu?

Ekipa SEGA-AM2, twórcy Virtua Tennis 3, jest odpowiedzialna również za cykl Virtua Fighter, którego druga odsłona zawitała na PeCety 11 lat temu. Od tamtej pory wciąż na naszych maszynkach lepszej bijatyki nie było. Może by tak przy okazji VT3 siłą rozpędu wydać na blaszaki jakiegoś VF-a? Nie mówię od razu o najnowszym, piątym, ale chociaż trójkę?...

**Ją chętnie widziałbym na plakacie...**

**Zaraz ktoś dostanie piłkę lecącą z prędkością dźwięku.**

**Szarapowa, przestań machać rakieta do publiczności!**

**Yes!, yes!!, yes!!!  
Jestem oglądana przez tysiące czytelników Clicka!**

**Też mam nadzieję, że będzie można dowolnie ustawić sobie kamerę...**

### Virtua Tennis 3

Producent:  
SEGA

Dystrybutor PL:  
brak

<http://www.sega.com/>

Premiera: 30 marca 2007?

**Wzrost: 180 cm**



tempo zabawy • prawdziwe nazwiska • masa minigier • prostota sterowania



kiedy wydzie na PC?

Rozgrzewaj już swojego PeCeta i pada, bo Virtua Tennis 3 nadchodzi wielkimi krokami. Niestety, nie znamy jeszcze dnia ani godziny...



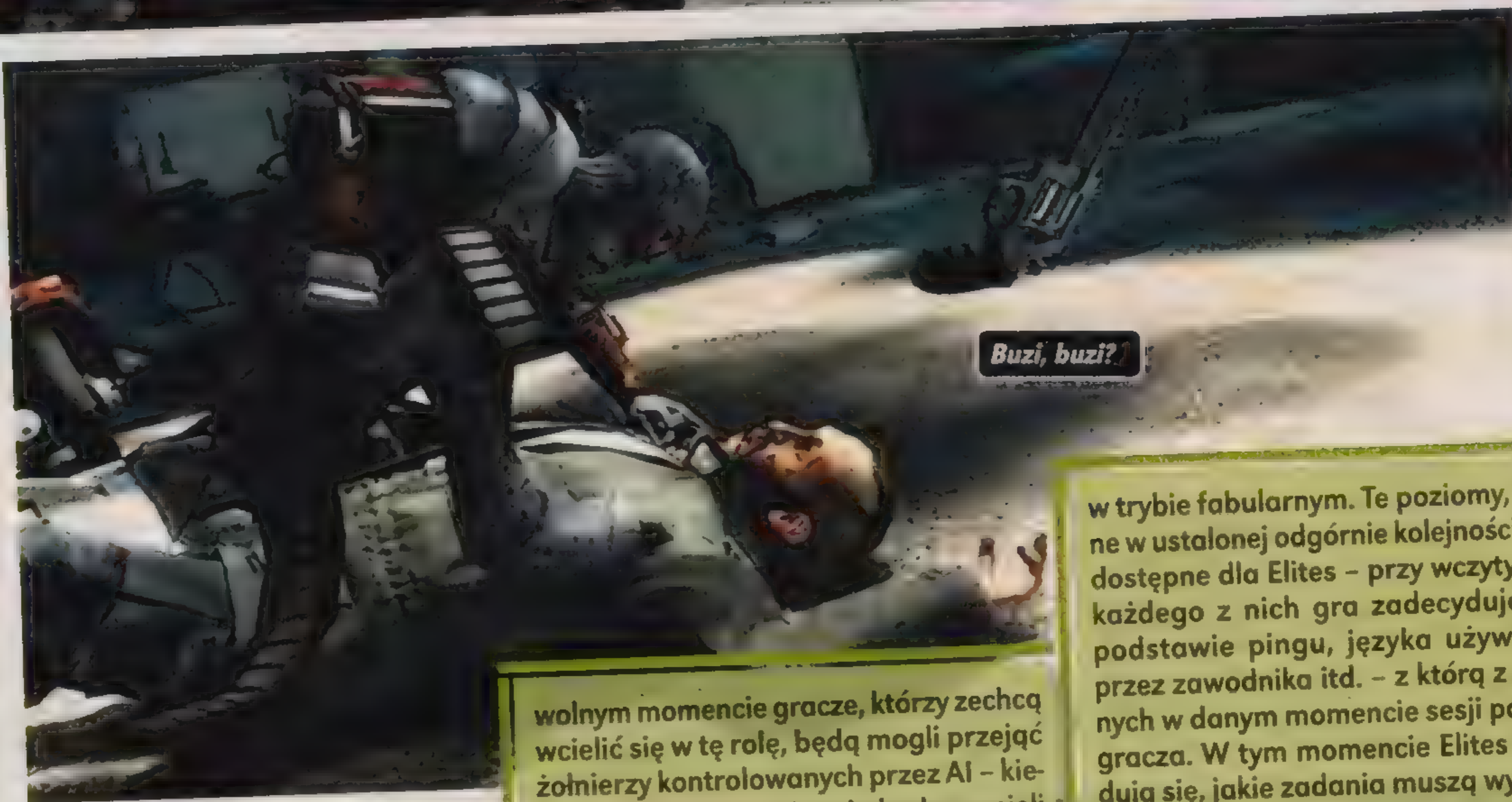
## THE CROSSING

Spóźniona polska premiera Dark Messiah of Might & Magic zbiegła się w czasie z ogłoszeniem przez Arkane Studios nowego projektu. To gra w założeniach prawdziwie rewolucyjna – nie dziwnego, że jej akcja toczy się w Paryżu...

**K**onia z rzędem – albo wydanie kolekcjonerskie Dark Messiah of Might & Magic – temu, kto na podstawie kluczowego zdania z pierwszej zapowiedzi The Crossing odgadnie, jak gra ta będzie działać. Arkane Studios anonsuje bowiem FPS-a, w którym w trybie fabularnym sztuczna inteligencja przeciwników zastąpiona zostanie przez... żywych, łączących się za pośrednictwem Internetu graczy. W pierwszej chwili łatwo pomyśleć: „Eee, co w tym trudnego?“, ale wystarczy poświęcić tej idei chwilę zastanowienia, by zorientować się, że jej realizacja wcale nie jest taka prosta. Ekipa z Arkane Studios ma jednak odpowiedzi na wszystkie pytania...

...problem w tym, że na razie nie chce ich wszystkich wyjawiać. Zdradziła jednak wystarczająco dużo, by wyrobić sobie jako taki obraz tego, co czeka nas w The Crossing. Akcja gry toczyć się będzie w niedalekiej przyszłości w Paryżu, głównie na jego obrzeżach, czyli w tych dzielnicach, które dwa lata temu eksplodowały zamieszkami na tle społeczno-kulturowym. Warto o tym wspomnieć, bo siedziba Arkane Studios mieści się właśnie w takiej okolicy, a tytuł ten ma być swego rodzaju odpowiedzią na te wydarzenia, sposobem wyrażenia emocji, jakie noszą w sobie mieszkający tam ludzie, za pośrednictwem medium, jakim jest gra komputerowa (eee... to Francuzi, oni zawsze tak mieli). Dlatego też osią, wokół której toczy się fabuła, jest konflikt między dwoma alternatywnymi wymiarami, które nagle, z niewyjaśnionych przyczyn zaczęły się przenikać – w jednym historia Francji potoczyła się tak, jak znamy ją z podręczników, w drugim krajem rządzią od wieków średnich krzyżowcy.

Gracze biorący udział w rozgrywce będą mogli wcielić się w postacie dwójakiego rodzaju. Przede wszystkim w tzw. Elites, czyli głównych bohaterów gry, których celem jest wykonywanie konkretnych, przewidzianych przez fabułę zadań. Zwykle na jednym poziomie znajduje się dwóch (a maksymalnie, prawdopodobnie, czterech) takich żołnierzy, są oni w specjalny sposób wyposażeni i uzbrojeni, tak by ich szanse na przeżycie były jak największe. Ponieważ w wielu misjach liczba tych kluczo-



wych postaci jest większa niż jeden, gra będzie premiować kooperację między Elites – pewne przeszkody łatwiej będzie pokonać, działając we dwóch.

Drugi rodzaj postaci grywalnych to Skirmishers, czyli najemnicy, według planu Arkane Studios przeznaczeni głównie dla graczy preferujących typowo sieciowy styl rozgrywki – szybkie, kilkunastominutowe sesje, polegające zwykle na tym, by ustrzelić jak największą liczbę przeciwników. Skirmishers mają być słabsi od Elites, zazwyczaj jednak na każdej z map będzie ich kilkudziesięciu – ich siłą jest więc liczba. Niemal w do-

wolnym momencie gracze, którzy zechcą wcielić się w tę rolę, będą mogli przejąć żołnierzy kontrolowanych przez AI – kiedy połączą się z sesją, nie będą musieli czekać na jej zakończenie, wystarczy,

**W dowolnym momencie gracze, którzy zechcą wcielić się w tę rolę, będą mogli przejąć żołnierzy kierowanych przez AI!**

że wybiorą z listy dostępnych postaci tę, którą zechcą pokierować.

Powoli dochodzimy do najciekawszego. Gracze, którzy wolą bawić się jako Skirmishers, będą mogli rozgrywać normalne sieciowe batalie między sobą, tak samo jak w dziesiątkach innych FPS-ów oferujących zabawę w sieci. Większość z map, na których toczyć się będą takie potyczki, to te, które pojawią się również

w trybie fabularnym. Te poziome, ułożone w ustalonej odgórnie kolejności, będą dostępne dla Elites – przy wczytywaniu każdego z nich gra zadecyduje – na podstawie pinga, języka używanego przez zawodnika itd. – z którą z aktywnych w danym momencie sesji połączyć gracza. W tym momencie Elites dowiadują się, jakie zadania muszą wykonać, Skirmishers zaś otrzymują informację, że na

mapie pojawią się uczestnicy zabawy rozgrywający fabułę, i rozkaz, by

ich ochraniać lub zabić (w zależności od wybranej wcześniej strony konfliktu). Zostawię cię na chwilę, żebyś to sobie wszystko ułożył w głowie i...

...będę kontynuował temat – bo pomysły Arkane Studios idą jeszcze dalej. Po zakończeniu każdego etapu gracze mogą wybrać, czy chcą dalej brnąć przez fabułę, czy np. pobawić się chwilę na mapach przeznaczonych tylko





dla Skirmishers. Przy tej okazji mogą zmienić również reprezentowane barwy, a wtedy, ponieważ fabuła podobnie jak świat gry składa się z dwóch wymiarów, poznają ją z zupełnie innej strony. Jeśli wśród uczestników biorących w danym momencie udział w rozgrywce znajdują się gracze, których wskażesz w lobby jako swoich przyjaciół, The Crossing postara się połączyć was na jednej mapie, a wtedy może okazać się, że razem będziecie Elites, ale walczącymi przeciwko sobie. Uff... brakuje tylko możliwości konkurowania ze sobą przez sieć na PC i konsolach nowej generacji – wtedy galimatias byłby całkowity.

Istnienie The Crossing przestało być tajemnicą w połowie stycznia, jesteśmy więc na etapie pierwszych zapowiedzi, a ponieważ gra bazuje na tak niezwykłym koncepcie, jej twórcy opowiadają głównie o nim. Niewiele wiadomo więc o innych elementach gry, jakiegokolwiek dodatkowe informacje to ledwie strzępki. Dowiedzieliśmy się na przykład, że agenci jednej ze stron konfliktu, IBAT (International Bureau of Antiterrorism), będą korzystali z plecaków odrzutowych, które pozwolą im przemieszczać się w pionie. **Krzyżowcy będą z kolei posiadali zamontowane na ramionach**

**ostrza, które dadzą im przewagę w walkach w zwarciu.** Tego typu starcia będą w The Crossing rozbudowane jeszcze bardziej niż w Dark Messiah of Might & Magic, pojawią się m.in. rozbudowane kombosy i ciosy typu „finish him”, w wyjątkowo brutalny sposób pozabawiające przeciwnika życia.

**The Crossing bazuje na niezwykłym pomysśle, ale jeśli programi-  
stom uda się go odpowiednio zrealizować – a przy tym przekonać do tej  
niezwykłej idei graczy – tytuł ten może zrewolucjonizować gatunek  
FPS.** To już druga obok Left 4 Dead (patrz: str. 14) zapowiadana na ten rok produkcja, która podejmuje taką próbę. Nadchodzące miesiące zapowiadają się naprawdę ciekawie...

### The Crossing

Producent: Arkane Studios	Dystrybutor PL: brak
<a href="http://www.arkane-studios.com/">http://www.arkane-studios.com/</a>	
Premiera: IV kwartał 2007 (niepotwierdzona)	
Ocena: <b>8,5/10</b>	
	rewolucyjne podejście do AI • bardzo efektywne wizja oprawy graficznej • doświadczenie de- veloperów
	jeśli The Crossing nie spodoba się wystarczają- co dużej liczbie graczy, z całej idei zostanie klops
Ludzie z Arkane Studios chcą zmieścić w jednej grze tradycyjnego i sieciowego shootara. Kibicujemy wszystkim ambitnym projektom – także i temu!	

Autor: Foch77

WKRO CZ DO KRAINY UMARŁYCH!

# TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

WYMIAR  
OSTATNIEJ DRY  
TITAN QUEST



**PRZEKRO CZ STYKS  
I ZMIERZ SIĘ Z NOWYMI  
POTĘŻNYMI WROGAMI!**

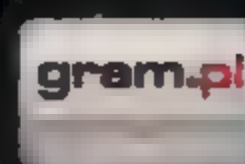
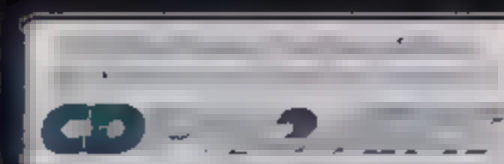


10 NOWYCH  
POZIOMÓW  
PODZIAŁOWYCH  
NA 30 MISJI  
ZAPĘWNI  
MILION  
12-GODZIN  
DODATKOWEJ  
ROZGRYWKI!

8 NOWYCH  
KLAS POSTACI,  
ZWIĘKSZONY LIMIT  
DOŚWIADCZENIA  
DO 75 POZIOMI,  
SETKI NOWYCH  
BRONI  
I ARTEFAKTÓW  
KTÓRE POMOŻĄ  
CI W WALCE  
ZE ZŁEM!



PREMIERA 15 MARCA!



© 2007 THQ Inc. Zawieszona przez Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT i logo IRON LORE są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Iron Lore Entertainment, Ltd. W USA i innych krajach, użyte zgodnie z licencją. THQ, Titan Quest, Titan Quest Immortal Throne i ich logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logo należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.



# JUŻ 8 MARCA NOWA FALA

[illegible]

## NAGRODA SPECJALNA



✓ Graj we wszystkie gry na niesamowitym projektorze BenQ i podłącz do niego kino domowe!



## INAGRODA SPECJALNA

A photograph showing a red box, likely the packaging for the keyboard, standing upright next to the black keyboard itself. The keyboard is a standard full-sized model with a numeric keypad.

**EXTRA KONKURS<sup>2</sup> TRWA OD 8.03 DO 30.06.2007**

[illegible]

gram.pl

8

### Dożywotnia Gwarancja

## Wirtualne Pięniądze

Użytki (używane sty...



PONAD 2 MILIONY SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY!

# ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW!

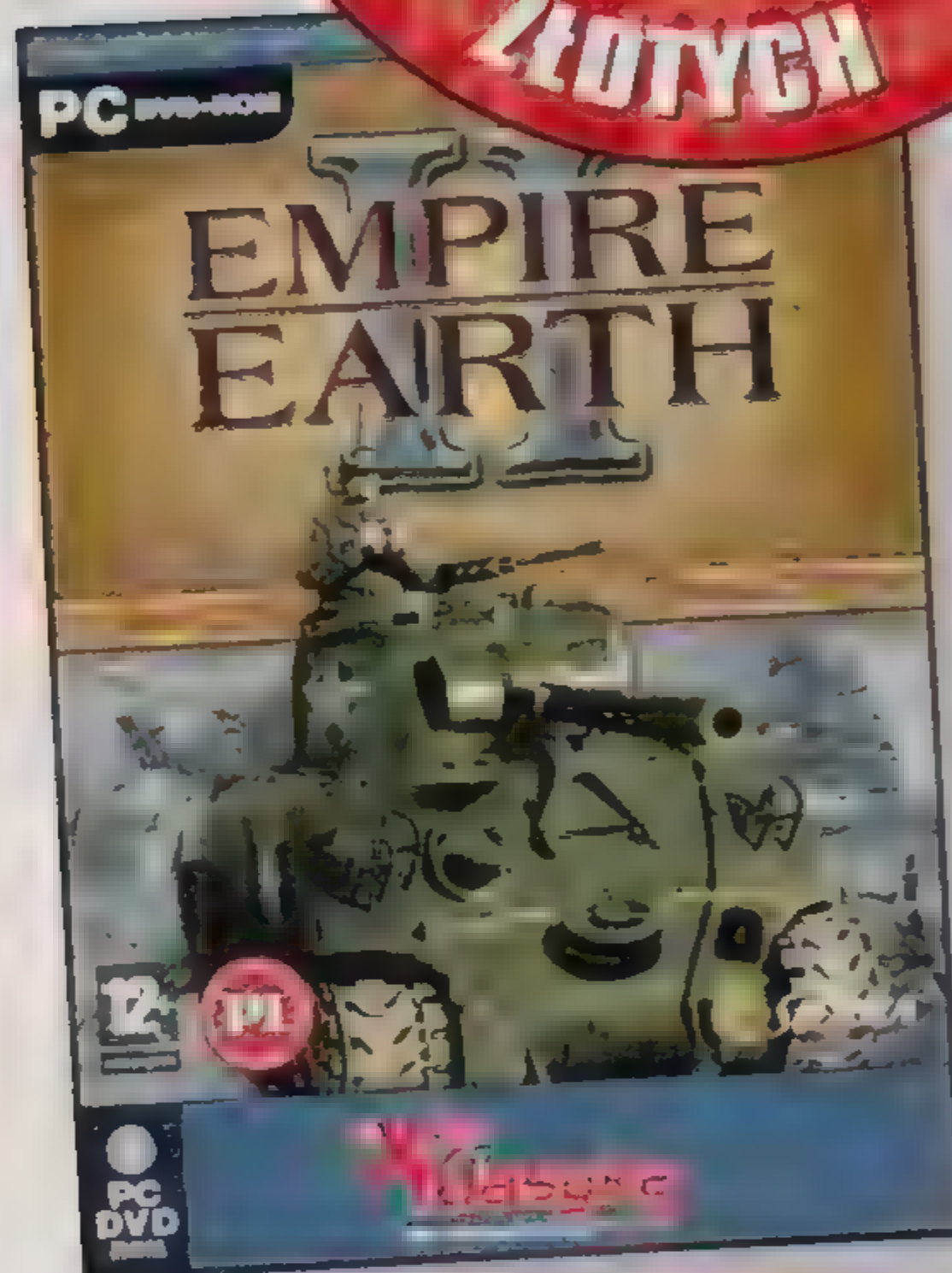
NOWE TYTUŁY  
W SERII:



COLIN MCRAE RALLY 2005



DELTA FORCE: XTREME



EMPIRE EARTH II



ROLLERCOASTER  
TYCOON 2 ZŁOTA EDYCJA

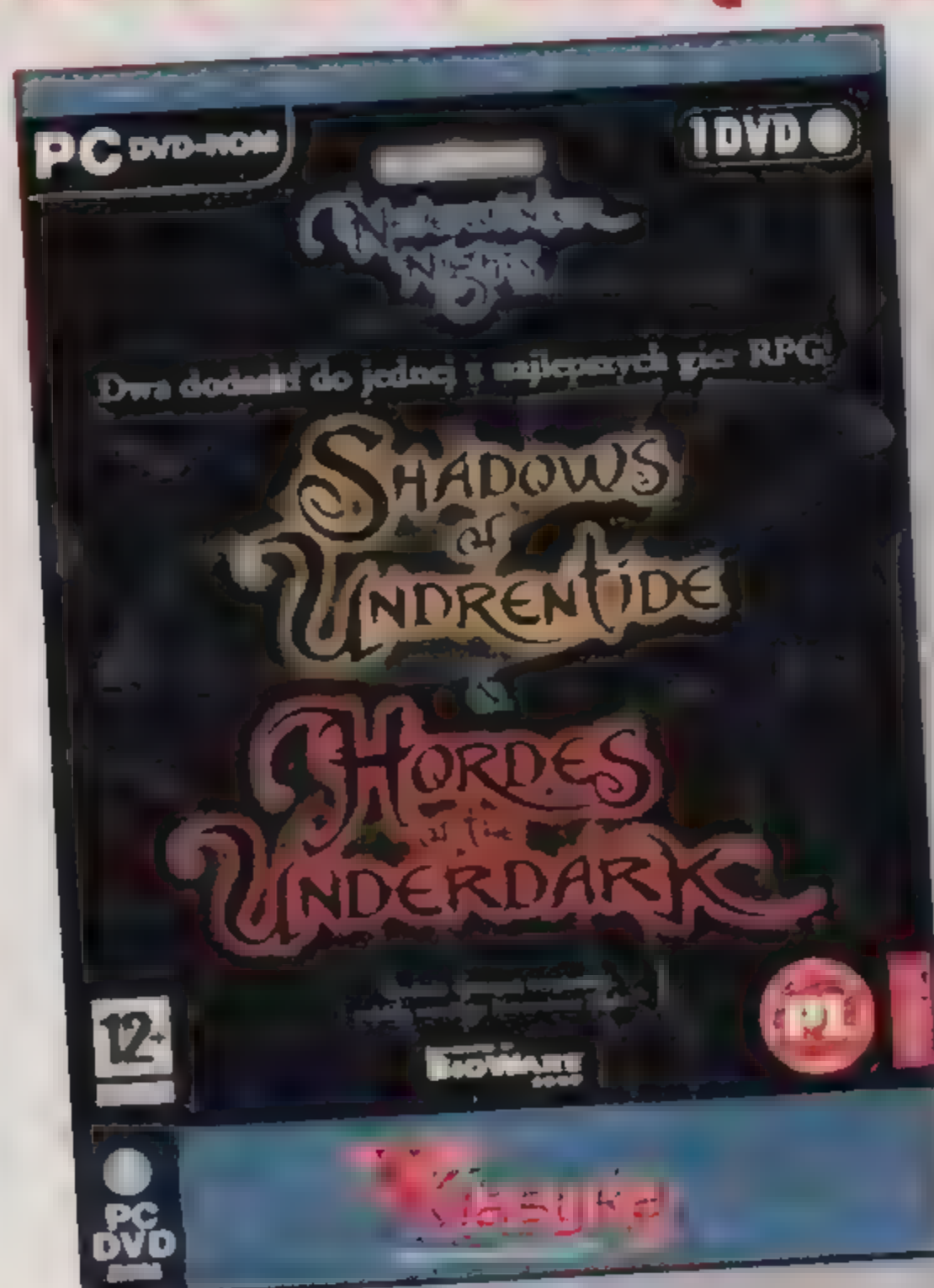


SWAT 4

NOWOŚĆ! UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O DODATKI!



GOTHIC II: NOC KRUKA



NEVERWINTER NIGHTS:  
SHADOWS OF UNDRENTIDE  
& HORDES OF THE UNDERDARK



NEVERWINTER NIGHTS:  
KINGMAKER

KUPOJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

**AMD**  
Smarter Choice

**BenQ**

**YAMAHA**

**Genius**

PATRONAT  
MEDIALNY:  
**Gazeta.pl**

**extra**  
**Klasyka**  
Gier Komputerowych **next**





## Kane i Lynch w kinie

Jeszcze nie ogłoszono daty premiery gry, a już zostały sprzedane prawa do jej ekranizacji. Zajmą się nią ludzie odpowiedzialni za film na podstawie Hitmana (który też jest jeszcze niedokończony). Komputerowy Kane & Lynch zostanie wydany najpewniej w akolicach września.



## Gears of War na PC!

Od dawna wiedzieliśmy, że tak będzie, ale miło mieć oficjalne potwierdzenie. Mark Rein z Epic Games powiedział, że ten największy killer-app X360 na pewno kiedyś pojawi się na PCetach. Niestety prace nad konwersją jeszcze się nie rozpoczęły.

## City Interactive – na giełdę!

Rodzimy dystrybutor, wydawca i producent gier, firma City Interactive, podpisał umowę z firmą brokerską IDM S.A., na mocy której zadebiutuje w drugim kwartale tego roku na warszawskiej giełdzie. Posunięcie to ma zapewnić firmie fundusze, dzięki którym zrealizuje ona swój cel na najbliższe lata, czyli wejście do światowej czołówki producentów i wydawców gier PC i konsolowych w segmencie value.

## Nowe gry od THQ

Firma THQ zapowiedziała swoje plany na nadchodzący rok, co prawda jeszcze mało konkretne, ale już rozbudziło to naszą ciekawość. Fanów konsol ucieszą planowane kontynuacje Saint's Row i Destroy All Humans, które jednak na komputery raczej nie zawitają. PCetowcy dostaną natomiast być może również zapowiadane nowe wersje Juiced i FPS-a Red Faction. Czekamy szczególnie na ten ostatni tytuł – poprzednie dwie części bardzo nam się podobały.

## Nowe klasyki

CD Projekt wprowadza nowe tytuły do serii eXtra Klasyka – wśród nich kilka całkiem niezłych smaczków, które teraz będzie można kupić za 19,90 zł. W ramach tej akcji na rynek trafią m.in. Colin McRae Rally 2005, Delta Force Xtreme, Empire Earth II, Rollercoaster Tycoon II, Gothic 2: Noc Kruka, SWAT 4 (w to trzeba zagrać!!!) oraz dwa pakiety Neverwinter Nights (Shadows of Undrentide plus Hordes of the Underdark i oddzielnie Kingmaker).

## Dodatek do The Guild 2

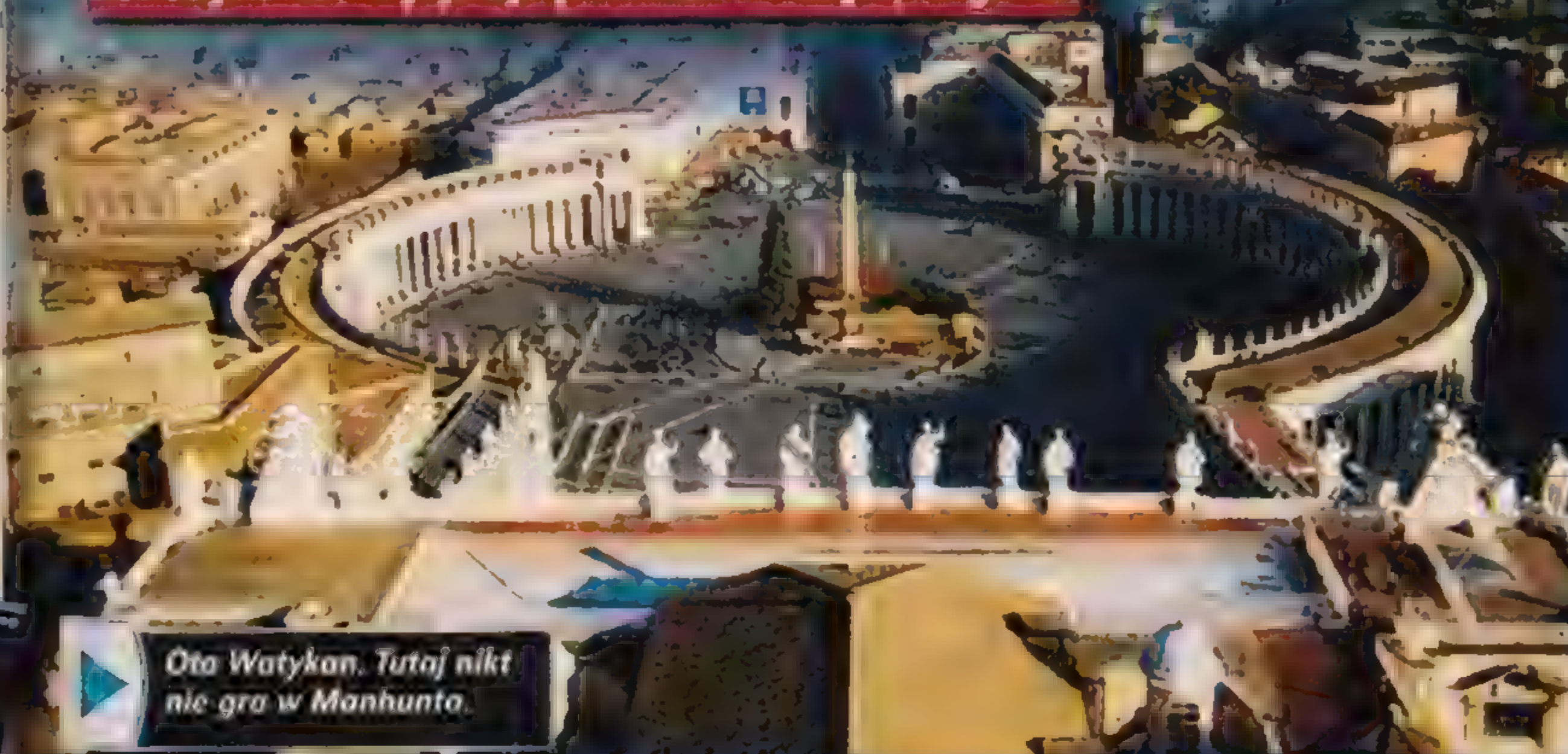
W tym numerze recenzujemy podstawową wersję The Guild 2, wydaną w Polsce ze sporym poślizgiem w stosunku do premiery europejskiej. Tymczasem producent gry już zapowiada dodatek, zatytułowany Pirates of the European Seas. Dzięki niemu będzie można wcielić się w pirata łupiącego na morzach północnej Europy, czyli również na Bałtyku. Add-on ukaże się w II kwartale tego roku.

## Rekord WoW

Burning Crusade, dodatek do World of Warcraft, w ciągu pierwszych 24 godzin od premiery kupiło 2,4 miliona osób na całym świecie – dzięki temu stał się on najszybciej sprzedającą się grą PC w historii. Szybko też osiągnięty został siedemdziesiąty, maksymalny dla dodatku poziom doświadczenia postaci – w ciągu 28 godzin od premiery dokonali tego gracze o ksywce Gullerbone z gildii Millennium. Gratulacje – i dla Blizzarda, i dla Gullerbone'a.

## Papież vs. GTA

Benedykt XVI krytykuje przemoc i erotykę w grach



Oto Watykan. Tutaj nikt nie gra w Manhunt.

www.vatican.va

## DIRT w Polsce

Kto polskim Colinem?

Są nowe szczegóły dotyczące premiery Colin McRae: DIRT – gra ukaże się w naszym kraju w czerwcu, równo z premierą zachodnią. W przygotowaniu polskiej wersji językowej weźmie udział albo Leszek Kuzej, albo Krzysztof Hołowczy (rozmowy jeszcze trwają, bliżej ponoć do podpisania umowy z tym drugim). Jak dla nas OK, czekamy na wersję review!

## JAZZ, czyli Jagged 3

Najemnicy z JA powracają pod inną nazwą

Nie dalej jak w zeszłym miesiącu pisaliśmy o planach wydania Jagged Alliance 3, teraz zaś mamy kolejną dobrą wiadomość dla fanów tego cyklu. Jeszcze w drugim kwartale tego roku ukaże się JAZZ, czyli Jagged Alliance 3. Ze względu na konflikt z wydawcą nigdy nie ujrzał jednak światła dziennego. Pod innym tytułem, ale z tymi opcjami, które twórcy obiecywali już wcześniej – m.in. możliwość swobodnej eksploracji kontynentu afrykańskiego, nieliniowa fabuła, środowisko całkowicie poddające się destrukcji, 150 rodzajów broni – grę opublikuje rosyjski wydawca Games Factory Interactive. Kto w Polsce, tego jeszcze nie wiadomo.



Ach, wakacje, wycieczki pod namioty... Jeszcze tylko kilka miesięcy!



Grafika na miarę XXI wieku aby grywalność pozostała taka, jak poprzednio.



## Koniec SiN Episodes

Jeden z pierwszych tytułów sprzedawanych na zasadzie epizodów najprawdopodobniej zostanie zawieszony – i to już po pierwszym odcinku. Powodem jest wykupienie studia Ritual, twórców SiN Episodes, przez firmę Mumbo Jumbo, która od razu skierowała cały zespół do pracy nad serią gier z kategorii „casual”, czyli małych, tanich produkcji, głównie ściąganych za opłatą przez Internet.



## Ostra jazda Czechów

Czeskie studio Centauri Production zapowiedziało grę The Ro(c)k Can Artists, samochodówkę ze strzelaniem, która będzie bazowała na licencji czeskiego filmu fabularnego o tym samym tytule (eee... prawie, w oryginale brzmi on: „Rock podvraták”). Piszemy o tym, bo 1) screeny są ciekawe, 2) to gra na podstawie czeskiego filmu (!!!), 3) wcześniejsze gry Centauri wydawało w Polsce Cenega, więc pewnie i teraz będzie tak samo.



## Powstaje Black Mirror 2

Niemiecki wydawca dtp, specjalizujący się w grach przygodowych (to ta właśnie firma szykuje m.in. Overclocked czy Gray Matter autorstwa Jane Jensen), zapowiedział kolejną produkcję tego typu w swoim katalogu. Będzie nią Black Mirror 2 i... to wszystko, co na razie wiadomo na ten temat. Kiedy tylko poznamy jakieś szczegóły, na pewno o nich napiszemy!

NEWS

## PS3 – 23 marca!

Sony Polska podaje datę premiery nowego PlayStation

Wiemy już, kiedy do sprzedaży w Polsce trafi konsola PlayStation 3 – równoległe z premierą europejską, zadebiutuje ona w naszych sklepach 23 marca 2007 roku. Zgodnie z wcześniejszymi, nieoficjalnymi zapowiedziami, początkowo dostępny będzie tylko lepszy model urządzenia, wyposażony w twardy dysk 60 GB – będzie on kosztował 2399 złotych. Wersja, która trafi na rodzimy rynek, będzie wyposażona w oprogramowanie systemowe co najmniej w wersji 1.5, co oznacza, że nie będzie żadnych kłopotów z kompatybilnością sprzętu z tytułami tworzonymi na dwie wcześniejsze konsole PlayStation. W pierwszych tygodniach dostępnych będzie 36 gier (część z nich będzie można pobrać z sieci, m.in. Tekken 5: Dark Resurrection i Gran Turismo HD Concept).

www.playstation.pl

## Wszechświat znów w stanie wojny

Petroglyph pracuje nad nowym RTS-em!

Twórcy chwalonego przez graczy Star Wars: Empire at War pełną parą pracują nad swoim nowym tytułem, Universe at War: Earth Assault. Podobnie jak wcześniejsza produkcja studia, będzie to RTS, a jako że gra przedstawiała będzie inwazję Obcych na Ziemię, zespół Petroglyph przyznaje, że zamierza w niej wykorzystać wszystkie doświadczenia, jakie zebrał, pracując przy Empire at War. W trybie kampanii fabuła będzie liniowa, swobodę rozgrywania dowolnych bitew będzie natomiast oferował oddzielny tryb Conquest. Zmniejszy się również liczba kosmicznych flot, nad którymi trzeba będzie zapanować w trakcie rozgrywki, zwiększy się natomiast ich siła, w efekcie czego starcia rozgrywane zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchni planet będą bardziej spektakularne. Screeny wyglądają naprawdę smacznie – za miesiąc postaramy się przedstawić tę grę z większą liczbą szczegółów, bo mamy wrażenie, że będzie to naprawdę udana produkcja.

www.petroglyphgames.com



Akurat gdy udało się wybudować trzymilionową autostradę...

...przylecieli Obcy i wszystko zniszczyli! Jak nie urak, to...

## ET: Quake Wars opóźnione

No to sobie poczekamy...

Koncern Activision poinformował, że oczekiwana przez wszystkich fanów sieciowej strzelaniny premiera Enemy Territory: Quake Wars po raz kolejny zostaje przesunięta. Gra na pewno nie pojawi się wcześniej niż w roku rozliczeniowym 2008, który rozpoczyna się 1 kwietnia 2008 r. To złe wieści dla wszystkich, którzy wcześniej chcieli zająć się fragowaniem Stroggów... Kolejni spóźnialscy to MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures, który został przeniesiony na 30 października 2007 roku, oraz Half-Life 2: Episode Two, przesunięty z wiosny na jesień.



www.enemyterritory.com

## UT2007 = Unreal Tournament 3

Midway zmienia nazwę sieciowego shootera

Firma Midway ogłosiła, że najnowsza część jej słynnej serii będzie zatytułowana Unreal Tournament 3 (a nie, jak wcześniej planowano, Unreal Tournament 2007) i ukaże się w sprzedaży w drugiej połowie tego roku, równocześnie na PC, PS3 i Xbox 360. Przy okazji informowano o kilku nowych broniach (m.in. Shock Rifle i Flack Cannon) oraz o rozbudowanej kampanii dla jednego gracza, którą będzie można przechodzić również w sieci w trybie co-op. W pudełku z grą znajdzie się również tzw. Unreal Engine Toolset, który pozwoli na tworzenie własnych poziomów, broni, pojazdów, modeli postaci itd. Przy okazji obiecano również demo, które pojawi się najprawdopodobniej w sierpniu, około miesiąc przed premierą gry. Czekamy!

www.unrealtournament2007.com



3 to trochę mniej niż 2007...



...ale nie ilość, a jakość się liczy!



## AA jak WoW

Twórcy America's Army, darmowego, realistycznego FPS-a przedstawiającego działania amerykańskich oddziałów zbrojnych, poinformowali, że liczba użytkowników, którzy pobrali i zainstalowali ich produkcję, sięgnęła 8 milionów. Oznacza to, że gra jest równie popularna jak... World of Warcraft.



## Biała Rada mocno śpi

W zeszłym numerze pisaliśmy, że gra **Lord of the Rings: White Council** jest zawieszona, później dowiedzieliśmy się, że projekt ten nie został całkowicie skreślony. EA nadal rozważa jego wydanie – zespół, który nad nią pracuje, musi jednak przygotować coś, co przekona odpowiedzialnych za decyzje Elektroników. Czyli może jednak będzie...



## Two Worlds – MMORPG?

Twórcy powstającego już od jakiegoś czasu polskiego erpego **Two Worlds** cały czas rozwijają swój tytuł. Właśnie ogłosili, że w tryb multiplayer tej produkcji gracie będziemy jak w MMORPG-u, ograniczenie liczby uczestników zabawy do ośmiu zostało zniesione, a teraz w świecie gry znaleźć się może równocześnie nawet kilka tysięcy graczy!

## Immortal Throne po polsku

Dodatek do gry RPG **Titan Quest – Immortal Throne** – ukaże się również w naszym kraju, w polskiej wersji językowej i w cenie 59,90 zł. Jesteś gotowy na hacking & slashing?



## Roboty od TT

**Traveller's Tales** (to ci od LEGO Star Wars) robi grę na podstawie filmu o znanych robotach – „Transformers”. Autorzy zapowiadają możliwość niszczenia wszystkiego co popadnie, a także wcielenia się w „tych złych”. Zręcznościówki należy wypożyczyć latem.

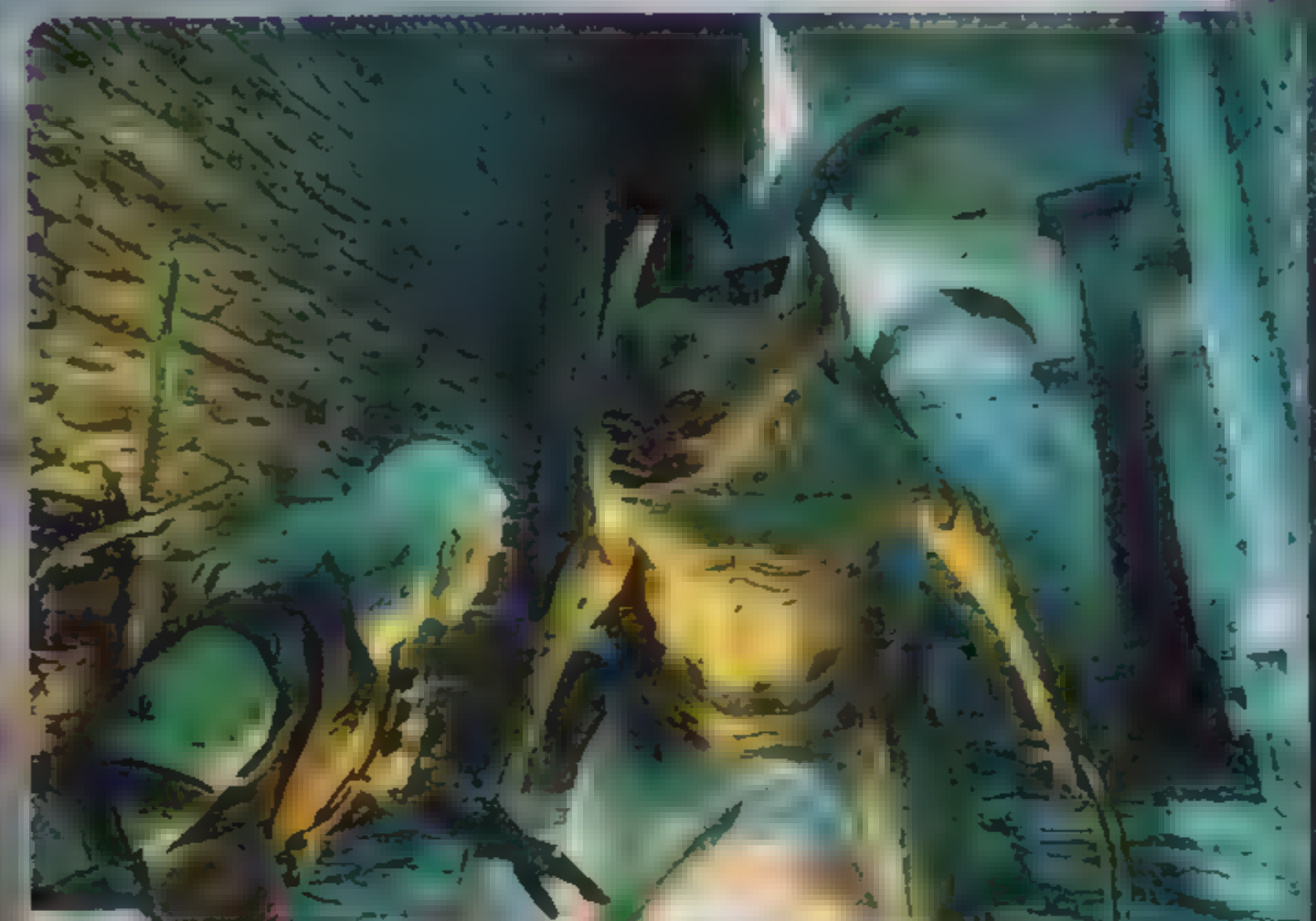


## Wiedźmin na komórki i w USA

Kolejne informacje na temat gry na podstawie prozy Sapkowskiego

Kolejny sukces zespołu zajmującego się marketingiem **Wiedźmina** – CD Projekt podpisał umowę z koncernem Atari, na mocy której gra ukaże się w USA, na dodatek oznaczona logiem Games for Windows (dzięki czemu może więc liczyć na dodatkowe wsparcie promocyjne w ramach tej akcji). Na sklepowe półki w Stanach Zjednoczonych **Wiedźmin** (a raczej **The Witcher**) trafi jesienią 2007 roku, my zagraliśmy w niego wcześniej, bo najprawdopodobniej jeszcze przed wakacjami. I to – jak się okazuje – nie tylko na komputerach. Powstanie również specjalna, przeznaczona dla telefonów komórkowych wersja gry, którą przygotowuje studio Breakpoint. Będzie to platformówka z elementami RPG – na naszym nosie toż w stylu Castlevania – na przenośne konsolki Nintendo. Z tej okazji – prezentujemy nowy screen.

www.thewitcher.com



My też byliśmy zdziwieni, gdy po raz pierwszy zobaczyliśmy Geralt.

## GADU-GADU



Chyba najbardziej oczekiwana obecnie hybryda RPG i shootera, **BioShock**, trafi do sprzedaży najprawdopodobniej jeszcze przed wakacjami. Wkrótce napiszemy więcej o tym tytule, na razie zaś przedstawiamy wywiad z Kenem Levine'em, szefem zespołu pracującego nad grą.

3 **Wielu graczy czeka na BioShocka – co zobaczą jako pierwsze, kiedy już dostaną grę w swoje ręce i ją uruchomią?**

Nienawidzę prerenderowanych animacji, więc na pewno nie będzie to intro. Sekwencja początkowa wykorzystuje silnik gry i od razu wprowadza w jej świat.

3 **Właśnie – w trakcie prac zmieniliście wykorzystywaną technologię, nastąpiła przesiadka na Unreal Engine 3. Dlaczego?**

To po prostu świetny engine, wykorzystujemy dokładnie ten sam kod, którego używa studio Epic w swoich produkcjach. To znakomite narzędzie, ułatwia pracę programistom, daje łatwy dostęp do wielu zaawansowanych opcji graficznych.

3 **Gra inspirowana jest książkami Ayn Rand. Jakie są inne źródła natchnienia?**

Jest ich naprawdę zbyt wiele, by je wymieniać, z jednej strony są to książki Ayn, z drugiej film „Lśnienie”. Można powiedzieć, że inspiracją są dla nas nawet miksy, łączące muzykę Queen z wokalami 50 Centa – też chcemy tak łączyć style w naszych grach.

3 **Jaki element gry jest twoim zdaniem najciekawszy?**

Na pewno to, co nazywamy „ekologicznym AI” – potwory w naszej grze tworzą ekosystem, wspierają się lub walczą pomiędzy sobą. Moment, w którym gracz po raz pierwszy napotka przeciwników, na pewno zapamięta na długo.

www.blazing-angels.com

## Blazing Angels: Sekretne Misje

Ubisoft zapowiada sequel Blazing Angels

Jeszcze wiosną tego roku ukaże się **Blazing Angels: Secret Missions**, kontynuacja całkiem udanej produkcji **Blazing Angels: Squadrons of WWII**. Nowy tytuł w serii będzie koncentrował się na samolotach eksperymentalnych, bohater będzie doskonale wyszkolonym pilotem, który bierze udział w szeregu supertajnych misji w różnych zakątkach naszego globu. Najwyraźniej ktoś wpadł na pomysł, że pierwsze **Blazing Angels** miało niezły engine i grywalność (to prawda), ale rozgrywka nie była wystarczająco cool. W nowej grze polatasz więc nad takimi miastami jak Moskwa, Rzym, Paryż czy Kair, przefruniesz też nad Himalajami, wszystko w najróżniejszych warunkach atmosferycznych (śnieg, deszcz, ostre turbulencje), także w nocy.



Dość strzelania w drugiej wojnie – tym razem czas na latanie cudenkami, które dopiero co zeszyły z deski kreslarskiej.

## Piraci z Karaibów 3!

Będzie egranizacja kolejnej części kinowego przeboju

Który film odniósł w 2006 roku największy sukces? „**Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka**” – a już w maju do kin trafi jego kontynuacja. Wraz z nią zaś na nasze komputery zawita towarzysząca jej gra, po raz kolejny firmowana przez Bethesdę. Niestety na razie nie wiadomo wiele więcej na jej temat, ale... ukazał się pierwszy screen pokazujący grafikę tej produkcji. Co było robić – piszemy o grze, a screena pokazujemy poniżej!

www.bethsoft.com



Oby kolejny tytuł okazał się lepszy od poprzedniej gry na podstawie „Piratów...”!



ZDOBĄDŹ SŁAWĘ, WŁADZĘ  
I BOGACTWO!

# The Guild 2

Napisz na nowo historię średniowiecza w przełomowej grze strategicznej z elementami RPG!



Realistyczne odwzorowanie  
średniowiecznego świata  
w pięknej grafice 3D.



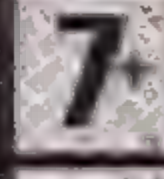
4 klasy, 10 profesji,  
niezliczone zaszczyty, tytuły  
i bogactwa do zdobycia.



Przejrzyste intuicyjne sterowanie.  
Wyczerpujący i łatwy  
w zrozumieniu samonczek.

**Już w sprzedaży!**

©2006 JoWood Productions Software AG, Pilsenerstraße 30, A-8940 Leoben, Austria. Stworzone przez JoWood Studios. Stworzone przy wsparciu programu MEDIA Komitet Europejskiej. Wszystkie prawa zastrzeżone. Do gry wymagane jest zaktualizowane środowisko licencyjne.



Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy Polska wersja gry trafi do tłoczenia.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)

**Dożywotnia Gwarancja**

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



**Wirtualne Pieniądze**

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



**Użytki (używane gry)**

Graszuż dionczysz grę, a następnie puszczasz ją innym graczom





Może i wygląda nie najlepiej, ale ma naprawdę morderczą rękę...

Porozmawiajmy jak koń-demon z koniem-demonem...

Horse Demon

Horse Demon

# JADE EMPIRE

Jeśli jesteś posiadaczem pierwszego Xboxa, jest prawdopodobne, że kupiłeś go właśnie dla tej gry, prawdziwego killer-appa starej konsoli Microsoftu. Czy dla Jade Empire warto kupić też PeCeta?

**P**ytanie to bardzo retoryczne, bo i tak wiadomo, że komputery to nie konsole – nie nabywa się ich raczej dla jednej gry (co innego poszczególne podzespoły). Podejrzewam też, że skoro kupiłeś Clicka, prawdopodobnie masz też odpowiedni sprzęt, by grać. Pozostaje tylko pytanie, czy to właśnie Jade Empire jest produkcją, którą warto byłoby zabrać na bezludną wyspę? (Wraz z PeCetem, naturalnie. Oraz przy założeniu, że na bezludnej wyspie będzie prąd – nie wgłębiajmy się jednak w szczegóły).

Czym tak naprawdę jest ta gra? Najkrócej można powiedzieć, że to RPG z elementami akcji. Definicja to jednak o tyle niesciśła, że w ten sam sposób określamy różnorakie hack'n'slashe, z którymi Jade Empire ma bardzo niewiele wspólnego. **To bardziej połączenie klasycznego roleplaya,**

**w którym obserwujesz akcję z perspektywy trzeciej osoby, z chodzoną bijatyką,** czyli inaczej mówiąc: grą beat'em up. Można też powiedzieć, że JE to wymarzona produkcja ekipy BioWare. Jest w niej wszystko to, co kanadyjscy programiści lubią najbardziej – magiczny świat inspirowany starożytnymi Chinami, pojedynki przy korzystaniu ze wschodnich sztuk walki oraz... smoki. O tej ostatniej fascynacji przeczytasz więcej w ramce, teraz zaś przeniesmy się w dawne czasy. Zapraszamy do Jadeitowego Cesarstwa!

Zanim rozpoczniesz podróżowanie, czeka cię wybór między siedmioma postaciami. Nie będzie łatwo, bowiem w szranki o twój czas staną trzy kobiety (oczywiście nad wyraz panętne) oraz kilku osilków – **każde z nich charakteryzuje się nieco innymi statystykami oraz zno różne style walki.**



W dzielnicy latarni jak zwykle duża konkurencja...

SEAN CHAN/WATTEL





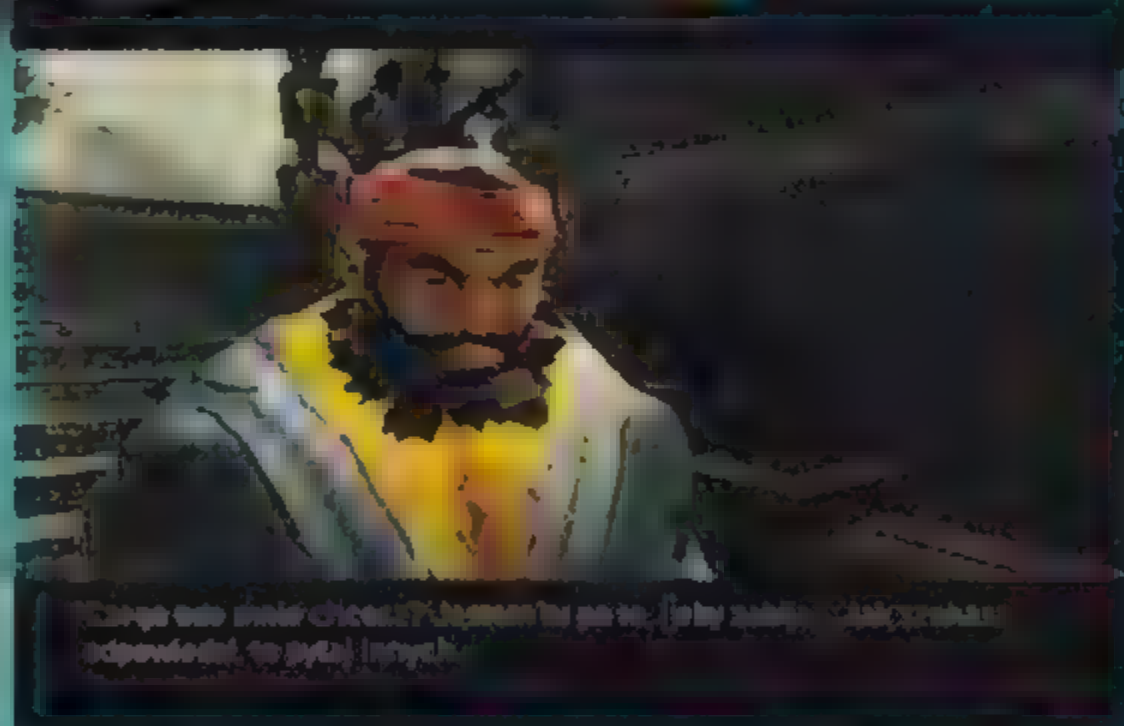
*Jesli jesteś azjatyckim czikiem, faceci robią wszystko, by ci się przypodobać.*



*A jeszcze niedawno ta wioska była taka ładna i zielona...*

## Co szykuje BioWare?

Firma znana z KotOR-a, Neverwinter Nights oraz Jade Empire nie zapomina o PeCecie. Choć teoretycznie wciąż nie potwierdzono oficjalnie, że Mass Effect pojawi się na komputerach, wszystko wskazuje na to, że tak właśnie się stanie, tyle że będziemy musieli poczekać kilka miesięcy, żeby przez jakiś czas gra była „exclusive” na X360. Są też lepsze nowiny – Dragon Age, nad którym BioWare pracuje po cichu już od kilku lat, wciąż powstaje. I choć póki co niewiele o nim wiadomo, a autorzy bardzo niechętnie wyściubiają nosy ze swoich pokoi, i tak wiadomo, że będzie to tytuł, który powinien przyćmić wszystkie pozostałe i na nowo wytyczyć drogę dla komputerowych RPG-ów. I co istotne – gra ze smokami w roli głównej wyjdzie tylko i wyłącznie na PC, konsolowcy tym razem będą zmuszeni obejść się smakiem. Na pewno jeszcze nieraz do tego tematu w Clicku wrócimy...



## Jadeitowe Cesarstwo

Jak praktycznie wszystkie głośne tytuły na PC, tak i Jade Empire wyjdzie w wersji zlokalizowanej. Spolszczenie będzie tylko kinowe – głosy postaci (w tym ulubienca wszystkich, sir Rodericka, w którego wcielił się John Cleese) pozostaną angielskie. Póki co widziałem tylko betę polonizacji, przy której autorzy muszą jeszcze trochę popracować – pomijając błędy techniczne, tłumaczenie niektórych dialogów wydaje się nieco... zanadto ziomalskie jak na świat wzorowany na Państwie Środka.

gotów do drogi, nie można powiedzieć, by świat od razu należał do ciebie, a wszyscy przeciwnicy uciekali przed tobą w panice. W dodatku twój nauczyciel zdradził ci może kilka sekretów dotyczących walki i korzystania z twoich nadprzyrodzonych mocy, jednak zataił przed tobą bardzo wiele ważnych informacji. Na czele z tym, kim jest on sam, a także kim tak naprawdę jesteś ty i dlaczego od zawsze traktował cię jak ulubionego ucznia, na którego czeka wielka misja...

Pierwsze zadania, które przyjdzie ci wykonać, to typowy trening mający na celu zapoznanie cię z arkanami sterowania i korzystania z wyuczonych umiejętności. Początkowo

disponować będziesz dwoma stylami walki, przełączać się możesz między nimi w każdej chwili (w miarę poznawania nowych będziesz mógł je przypisać do klawiszy z numerami). Podstawowych uderzeń masz dwa – szybki atak oraz wolniejszy, ale znacznie potężniejszy, zdolny przełamać blok przeciwnika, który jednak ładuje się dość długo. To jednak dopiero początek, gdyż **każda technika odkrywa przed graczem nowe możliwości, gdy ten korzysta z dwóch dodatkowych źródeł mocy.**

W lewym górnym rogu ekranu widzisz trzy paski – ten u góry to oczywiście poziom zdrowia, zaś dwa poniżej to odpowiednio energia chi oraz focus, czyli umiejętność skupienia się. Jak wykorzy-

stuje się je w praktyce? Chi to tak naprawdę coś w rodzaju energii magicznej. Możesz dzięki niej się wyleczyć, a także zasilac niektóre ataki. W stylach polegających na przemianie (jest ich kilka – twoja postać przeistacza się w wielkiego potwora od zabiego demona poprzez nosorożca aż po jadeitowego golema) zużywana jest ona non stop, w innych korzystasz z niej tylko wtedy, gdy atakujesz. Technika walki jest zresztą więcej – **spora frajdę da ci też wykorzystywanie paska focus do wprowadzenia czegoś w rodzaju bullet-time’u.** Gdy uruchamisz ten tryb, obraz staje się czarno-biały, ty zaś zyskujesz moż-

**Duża część questów nie polega na wymachiwaniu mieczem, ale np. na zwycięstwie w dyskusji.**

liwość poruszania się mniej więcej dwukrotnie szybciej niż przeciwnicy.

Różne rodzaje energii regenerujesz na kilka sposobów. Najszybsze jest zbieganie świetlnych kul po zabitych wrogach, jednak nie zawsze są oni na tyle hojni. Przydają się więc jeszcze specjalne ołtarzyki porozrzucone po lokacjach (nie ma ich za wiele, niestety) oraz... same style walki, które czasem pozwalają bohaterowi zabierać energię jeszcze żywym (czy nieumarłym) przeciwnikom. Od wrogów też czasem możesz się czegoś nauczyć. **Za każdym razem, gdy zabijesz jakiegoś grub-**

**szego demonicznego zwierza (np. konia lub jadeitowego golema), nabywasz zdolność przeistoczenia się w niego.** A naplerniczanie przeciwników pod postacią wielkiego demona daje znacznie większą satysfakcję niż stosowanie tylko szybkich i słabych ciosów.

**Ogólnie stylów jest 30, dzielą się one na kilka rodzajów: wspierające, walki wręcz, przy użyciu oręża, magii oraz wspomniane wyżej transformowanie się.** Uczysz się ich od napotkanych postaci lub też kupujesz za ciężko zarobione

srebrne monety. Te dostajesz za wykonywanie niektórych zadań, a także znajdujesz w różnych skrzyniach i beczkach porozrzuconych w wielu miejscach w grze. Jednak samo poznanie określonego stylu nie oznacza od razu, że stajesz się w nim mistrzem – każdy z nich może być dodatkowo usprawniony, stając się jeszcze potężniejszy.

Jak w każdej grze RPG, tak i w Jade Empire nie zabrakło ikspeków i levelowania. Po przeskoczeniu na kolejny poziom masz trzy punkty do rozdysponowania między podstawowe umiejętności (body, chi i focus), co wpływa





W takich chwilach aż by się chciało przekornie zmasakrować jednorożca...



Trzymanie tej dziewczynki za plecami to nie jest dobry pomysł. Chwilami zamienia się w dwumetrowego stwora...

przede wszystkim na wydłużenie odpowiadających im pasków. Po dokonaniu wyboru możesz rozdzielić punkty między style. By opanować któryś z nich do poziomu arcymistrzowskiego, musisz przeznaczyć ich kilkadziesiąt – **nie ma więc możliwości, byś podczas jednej gry był w stanie „wymaksować” swoją postać.** Po jednokrotnym ukończeniu Jade Empire nie poznasz nawet połowy sekretów, które może odkryć przed tobą ten tytuł.

Choć rozwój bohatera koncentruje się raczej na jego zdolnościach związanych z walką, to bynajmniej nie wszystko, co oferuje Jade Empire. Podnosząc niektóre statystyki, nawet sobie nie zdajesz sprawy z tego, że mają one wpływ również na trzy kolejne właściwości postaci, konkretnie urak (charm), intuicję oraz zastraszanie. W dialogach z niektórymi NPC-ami masz możliwość skorzystania z jednej z tych zdolności, w zależności od postawy rozmowcy i twoich umiejętności na niektórych może zadziałać zastraszanie, innych zaś zdobędziesz miłym i przyjaznym słowem. Pamiętaj, że **rozmowy w Jade Empire to nie tylko dodatek do walki – są one właściwie treścią gry, gdyż to od ich przebiegu zależy, jak inne postacie będą cię postrzegały, jakie zadania będą ci zlecać itd.** Mądrze poprowadzony dialog wielokrotnie pozwoli ci też uniknąć trudniejszej bitwy, wczuj się więc we wszystko nader uważnie. Duża część questów nie polega zresztą na wymachiwaniu mieczem, ale np. na zwycięstwie w dyskusji czy polubownym przekonaniu kogoś. A coś takiego daje nie mniejszą satysfakcję niż zatłuczenie kilkunastu wrogów...

Skoro o postawach mowa, nie można zapomnieć, że w Jade Empire istnieją zasadniczo dwie drogi, którymi możesz poprowadzić swoją postać. Są to Otwarta Dłoń oraz Zaciśnięta Pięść, odpowiedniki dobra i zła. Na szczęście nie jesteś zmuszony deklarować się już na początku – o tym, jaki jesteś, decydują nie jakieś słupki, ale to, jak postępujesz. **Jeśli więc jesteś dla wszystkich miły, nie chcesz zapłaty za swoje**

**dobre uczynki i starasz się żyć w zgodzie z wszelkim żywym stworzeniem, wskaźnik Otwartej Dłoni będzie rósł bezustannie.** Pamiętaj jednak, że są takie dni w życiu zająca, że i niedźwiedziowi trzeba przyp... Wówczas również nie należy się przejmować – nie musisz starać się nawracać każdej marnej kreatury, czasem lepiej szybko i ostrą zakończyć konwersację, by nie tracić czasu. A jaka przy tym satysfakcja...

W wypełnieniu swego przeznaczenia nie będziesz osamotniony. Praktycznie przez cały czas towarzyszyć ci będzie jedna z wielu postaci (w dodatku prawie w każdej chwili możesz ją zmienić), które napotkasz na drodze. Nie można określić tej kompanii mianem normalnej – znajdziesz tu cały szereg zabawnych i bardzo ciekawych indywidualności. Do twojej świty należeć będą: koleżanka ze szkoły, tajemnicza księżniczka, mała dziewczynka opanowana przez wielkiego demona, kucharz żyjący w panicznym strachu przed swoją żoną, nieco szalony wynalazca, swoisty rodzaj dzina itp., itd. **Postacie te nie tylko wspomogą cię w walce – niektóre też mogą leczyć, a nawet sprzedawać oraz kupować od ciebie przedmioty.**

Jak pewnie zauważyłeś przy okazji opisu postaci, Jade



## Beat & shoot'em

Jade Empire w wielu miejscach przypomina ambitnego beat'em upa, ale ma też elementy z innych kultowych gier na automaty – shoot'em up. Gdy musisz przedostać się między odległymi krainami, gra zamienia się w scrollowaną strzelankę. Poruszasz się za pomocą dziwnych maszyn napędzanych prochem, a po drodze musisz także zestrzelić kilkadziesiąt wrażliwych statków. Bardzo fajny przerwany!



Focus (czyli bullet-time) w praktyce





Tajemniczych i magicznych miejsc jest w Jade Empire bez liku.

Empire nie jest śmiertelnie poważną grą. Owszem – **główny wątek fabularny nie jest żartobliwy, dotyczy zasadniczych spraw i niebagatelnych wyborów, jednak jest wiele bardzo dowcipnych epizodów**, w dodatku prezentujących humor w na tyle nienachalny sposób, że w kilku momentach naprawdę szczerze się uśmiechnąłem, co nieczęsto zdarza mi się przy graniu. BioWare w Jade Empire w bardzo umiejętny sposób połączyła fragmenty poważne z tymi satyrycznymi, ani razu nie przekraczając niewidocznej granicy. Żarty są niewymuszone i stanowią bardzo miły dodatek do reszty gry.

Ja ją nazwałem Che Colladka. Pasuje, prawda?

Przy konwersjach z konsol zawsze istnieją pewne obawy, czy gra nie straci za wiele oraz czy będzie cieszyć tak samo jak w oryginale. Przy Jade Empire nie było tego problemu – **za przeniesienie tytułu na blaszaki odpowiadał aż 40-osobowy zespół**, przez co z przeprowadzki wyszedł on nie tylko bez szwanku, ale na PC jest pod każdym względem lepszy od tego, co mogli zobaczyć posiadacze pierwszych konsol Microsoftu. Przede wszystkim – sterowanie. Korzystać można nie tylko z pada – wręcz znacznie wygodniej obsługuje się grę za pomocą myszy i klawiatury. Dzięki temu połączeniu ułatwiony jest dostęp do większej liczby opcji niż na 12-przyciskowym padzie (ot, dla przykładu: można sobie zdefiniować wiele różnych stylów, nie zaś 4, jak to było na konsoli). Co prawda odzieni gdzieś tam w mieście

z umiejscowieniem kamery, ale przy tak dynamicznych walkach w rozbudowanych lokacjach jest to bardzo trudne do uniknięcia.

Jeśli od gier wymagasz przede wszystkim oszałamiającej oprawy, Jade Empire może ci przynieść lekki zawód. Nie należy zapominać, że ta gra powstała na Xboxa. Nie 360, ale pierwszą konsolę Microsoftu. Choć **w wersji PC grafika została znacznie poprawiona, wymieniono część tekstur, a rozdzielczość i niektóre efekty**

**Jade Empire urzeka. To wyśmienity, wysmakowany i perfekcyjnie zbalansowany miks RPG z grą akcji.**

**zostały przygotowane specjalnie z myślą o nowoczesnych kartach graficznych**, to oprawa wciąż nie jest szczególnie efektowna. Ma to jednak też swoje dobre strony – JE działa bardzo płynnie na większości kompów, zaś te lepsze pozwalają na odpalenie gry w bardzo wysokich rozdzielczościach przy maksimalej detali. A wtedy wygląda już znacznie lepiej.

Jade Empire urzeka. To wyśmienity, wysmakowany i perfekcyjnie zbalansowany miks RPG z grą akcji. Choć pozornie, na pierwszy rzut oka, może wydać się płytki i liniowy, to dopiero po dłuższym pobyciu z nim docenisz mnogość smaczków i aspektów, które spr-

## Co za 130 zł?

W Polsce gra już powinna być dostępna w sklepach. Co prawda jej cena jest znacznie wyższa niż większości nowych hitów, jednak na osłodę dystrybutor do zamykanego na rzep pudełka dodaje jeszcze soundtrack na osobnej płycie, dwustronny plakat oraz poradnik na kredowym papierze. To jednak nic przy edycji kolekcjonerskiej, której również nie zabraknie. W jej skład wchodzi wszystko to, co powyżej, oraz podkładka pod mysz, 5 kart, a także... chiński latawiec do złożenia.



Z okazji premiery edycji kolekcjonerskiej namówiliśmy dystrybutora, by ufundował 3 egzemplarze dla naszych czytelników. By wygrać, odpowiedz na pytanie:

**JAK NAZYWAŁ SIĘ WIELKI CHIŃSKI MYŚLICIEL, AUTOR „SZUKI WOJNY”?**

- A. Roman Giertych
- B. Sun Tzu
- C. Tony Rialb

Odpowiedz wpisz według schematu **CLJEX**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wysył SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **9 kwietnia 2007 r.**

Fundatorem nagród jest **CD PROJEKT**

gębą. Niesamowicie przystępny, stosunkowo łatwy do ogarnięcia, jednak dający bardzo dużo możliwości i naprawdę pozwalający na wglębiecie się w rozgrywkę. **Ze źródeł „zbliżonych do oficjalnych”** wiem, że BioWare już pracuje nad drugą częścią. Ta, jeśli zostanie stworzona, początkowo oczywiście wyjdzie tylko na Xboxa 360. I nawet jeśli PCetowcy będą musieli na nią czekać jeszcze dwa lata – sądzę, że będzie warto.

**Jade Empire**

Producent: BioWare

Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://jade.bioware.com/>

**Multiplayer:** brak

**Getanek:** akcja / RPG

**Wymagania:** procesor 1.8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP

idealnie wyważone połączenie akcji z RPG  
bardzo satysfakcjonujące walki • ciekawa i wciągająca fabuła • system dobra i zła • humor • klimat

oprawa nieco traci na myszce • brak pełnej swobody

Wielki hit z Xboxa wreszcie na PC. Wari jest każdej wydanej na niego złotówki, zwłaszcza jeśli lubisz bijatyki i RPG.

**GRYWAŁOŚĆ** 5

**GRAFIKA** 4

**DŹWIEK** 4

**OCENA** 5



# ANOTHER WORLD

## 15<sup>TH</sup> ANNIVERSARY EDITION

Jeden z najważniejszych tytułów w historii gier powraca w nowym, ekskluzywnym wydaniu.

**L**ojalnie ostrzegam – Another World powstał piętnaście lat temu, kiedy nad umysłami zapalonych graczy panowały Amiga i ST, wielu wciąż używało Commodore 64, a niektóre polskie firmy produkowały jeszcze gry na tzw. „małe Atari”, czyli przestarzały, ośmiobitowy model. Recenzowany tu tytuł wyprzedzał jednak swoją epokę i nawet dziś bawi tak samo jak za czasów Nirwany. Być może nawet lepiej, bo w najnowszej, jubileuszowej edycji autor Another World – Eric Chahi – wprowadził wiele niezauważalnych, acz znacząco wpływających na rozgrywkę, usprawnień.

O ponadczasowości gry stanowi kilka elementów, w tym zupełny brak interfejsu. Dlatego gdy Lester Chaykin, postać sterowana przez gracza, przenosi się do zupełnie obcego świata, nie uświadczysz na ekranie wskaźnika energii, licznika punktów czy informacji o zasobności magazynka. Nie zobaczysz również żadnych wskazówek dotyczących sterowania – to jednak jest bardzo intuicyjne. Oprócz czterech kierunków do twojej dyspozycji jest klawisz skoku i jeden kontekstowy, odpowiedzialny

m.in. za strzelanie, kopanie czy przestawianie dźwigni. Ta prostota sprawia, że możesz skupić się na akcji i pozwolić porwać tytułowemu innemu światu.

**Prostota Another World sprawia, że możesz pozwolić porwać tytułowemu innemu światu.**

W grze nie ma też żadnych dialogów, co nie oznacza jednak braku fabuły. **Wszystkie informacje czy emocje przedstawiane są graficznie (np. poprzez gesty), a ewentualne niedopowiedzenia budują niezapomniany klimat.** Od pierwszej minuty akcja toczy się wartko, celem zaś jest nie tyle zdobycie legendarnego skarbu czy powrót do domu, co po prostu przeżycie. Każda konfrontacja ma charakter filmowy (przeciwnicy nie są rozstawieni na planszy przypadkowo – spotkanie z każdym z nich ma inny przebieg i jest uzasadnione fabularnie) i prowadzi do kolejnej, co wywołuje wrażenie uczestnictwa w wysokobudżetowym hicie kinowym.

Trudno opisać Another World na zasadzie porównania z jakimś współczesnym tytułem. To coś w rodzaju przodka Half-Life'a, przy czym postać bohatera jest widoczna na

ekranie i może poruszać się tylko w dwóch wymiarach. **Pojawiają się tu zagadki logiczne, sekwencje czysto zręcznościowe, jest nawet scena, w której Lester dowodzi zbudowanym przez swoich przeciwników czołgiem.** Ważnym elementem jest również współpraca ze zbuntowanym Obcym, który także staje się celem uzbrojonych w energetyczne bronie strażników. Relacja między dwójką bohaterów, choć przedstawiona bez użycia słów, jest jednym z najciekawszych punktów Another World, zarówno jako mechanizm rozgrywki, jak i element scenariusza.

Choć jako rzetelny recenzent czuję się w obowiązku skarcić oprawę graficzną na

tle nowszych produkcji, to tak naprawdę... trudno się do niej przyćpić. To dlatego, że nie tworzono jej w ramach trwającego i dziś rajdu o jak największy realizm – świat gry przedstawiono bowiem w charakterystycznym stylu, który pozostaje równie aktualny jak przed laty. Aktualny tym bardziej, że w nowej edycji podniesiono rozdzielczość i podrasowano tła. Trudno od dwuwymiarowej produkcji wymagać, żeby wyglądała lepiej. Postacie są duże i ładnie animowane, a kolejne ekrany kolorowe i obfite w detale. Poprawiono również dźwięk, choć dawne motywy w nowej aranżacji brzmią nieco prymitywnie – można podejrzewać, że choć ich autor znał się na modułach dźwiękowych szesnastobitowych maszyn, w „prawdziwym” muzycznym studiu już sobie nie radzi.

O wartości tego wydania świadczą także materiały dodatkowe – oprócz podpisanej przez Erica Chahi pocztówki w pudełku znajdziesz pełną dokumen-

Dostawisz się do czołgu, dasz popalić ciemnościom.

Lubię takie spacerować. Nigdy nie wiesz, co cię czeka.

Współpraca z Obcym to klucz do sukcesu.

A ten tu skąd?! Jazda na stronę 38, ale już!

Hej, spokojnie! Jestem dekarzem przyszedłem naprawić przeciekający dach!

tację powstawania gry, wliczając w to zapiski programistyczne i wczesne szkice, często daleko odbiegające od ich realizacji, którą można zobaczyć na ekranie. Biorąc pod uwagę niską cenę i wartość historyczną, warto kupić nowe wydanie Another World. Bo **choć nieco krótka, czasami frustrująca i niemłoda, to wciąż po prostu dobra gra.**

### Another World: 15th Anniversary Edition

Producent:  
Elektrogames

Dystrybutor PL:  
IQ Publishing

<http://www.anotherworld.fr/>

PC

29,90

Multiplayer: nie

Genres: akcja, przygodowa

Wymagania: procesor 200 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

bogate kolekcjonerskie wydanie • intuicyjne sterowanie • ciekawy styl graficzny • filmowe prowadzenie fabuły

krótka • żenująca muzyka, zwłaszcza w finale • chwilami frustruje

Znakomita gra sprzed lat w „ostatnim” wydaniu. Jeśli jednak jesteś uzależniony od nowinek technicznych, najpierw zagraj w demo.

WYTRWAŁOŚĆ 4+

GRAFIKA 1

DŹWIĘK 3

4  
OCENA



# NAJLEPSZE GRY NA KOMÓRKĘ

WapSter.pl

JESLI CHCESZ WIEDZIEC JAKIE GADZETY MOZESZ SCIAGNAC NA SWOJ TELEFON, WYSLIJ SMS-A NA NUMER 7128 W TRESCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOSCI (NP CO NOKIA 3310)

## TAPETY NA TELEFON NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC



WYSLIJ SMS NA NUMER 7428 W TRESCI WPISZ NUMER TAPETY (NP B2676271A83) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKLADKE WAP Z KTORA NALEZY SIE POLACZYC I POBRAC TAPETE ABY WYSLAC TAPETE INNEJ OSOBE W TRESCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP +4860X600600:B2676271A83)

## GRY JAVA NR 7928

WIECEJ GIER JAVA ZNAJDZIESZ NA WAP JAVA.WAPSTER.PL!!!



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIE ZE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE WEJDZ W PRZEGLADARKE WAP W TELEFONIE WPISZ ADRES WAP JAVA.WAPSTER.PL POLACZ SIE Z NIM I POSTEPUJ WEDLUG INSTRUKCJI MOZESZ TEZ WYSLAC SMS NA NUMER 7128 (1 22 PLN Z VAT) W TRESCI WPISAC NUMER GRY (NP JV1458A83) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJE NA JAKIE MODELE TELEFONOW DZIAŁA DANA GRA ABY POBRAC GRE: WYSLIJ SMS NA NUMER 7928 W TRESCI WPISZ NUMER GRY (NP JV1458A83) (NAJPIERW SPRAWDZ CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKLADKE WAP Z KTORA NALEZY SIE POLACZYC I POBRAC GRE ABY WYSLAC GRE INNEJ OSOBE W TRESCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER GRY (NP +4860X600600:JV1458A83)

## DZWONKI

POLI 7428

MONO 7228

REAL 7428

2 bajki All Good Things Botten Anna Choc tu zostac Czy Ktos Wdzial Dziub Dziuba Dance 4 Life Dolly song Dzien dobry Polsko (Liber / Doniu) Explosion (Kalwi & Remi) Fergalicious Film Dlaczezo nie Film Kill Bill - Twisted Nerve Film Piraci z Karaibow Get Down (DJ Magic Max Farenthide) Higher I Wanna Love You Imagination (Kalwi & Remi) Jey Czarne Oczy (Iwan i Delfin) Kaczuchy Kilka chwil (Jeden Osiem L) Kohysanka (Sumptuastic) Living On Video (Pakito) Mania (Us 5) My Love (East Clubbers) Niech mowia, ze to nie jest miosc Psalm dla Ciebie Relax, Take it Easy Sacrum (Mezo / Kasia Wilk) Słowa (Gosia Andrzejewicz) Smack That Spokojnie (Owal) Szansa Trochę ciepła (Gosia Andrzejewicz) Visitter Dota W Dyskotece (Mega Dance) Wait A Minute Wiecej Szczęścia (Lerek & Nowator) Would You Feel Wyginam Śmiało Ciała Życie (Verba) Happy Kaniuki Kreskówka Smerfy Let's Go Lollipop Radio Heartbeat Take my breath away Too Little Too Late You Wanna Rock	PT2679298A83 PT3125516A83 PT3042709A83 PT1398286A83 PT2293502A83 PT3157901A83 PT2994757A83 PT3155949A83 PT2515380A83 PT3183261A83 PT3163746A83 PT3050020A83 PT1824726A83 PT3042600A83 PT3163789A83 PT3157877A83 PT2989379A83 PT1400435A83 PT671730A83 PT3164880A83 PT1472508A83 PT2927468A83 PT2687042A83 PT3174093A83 PT2505237A83 PT3050102A83 PT3140465A83 PT3024549A83 PT2150268A83 PT3096359A83 PT3117245A83 PT2942007A83 PT3052213A83 PT3122326A83 PT2276435A83 PT3163744A83 PT3174101A83 PT1568190A83 PT2410472A83 PT3075025A83 PT3182063A83 PT3183259A83 PT1553231A83 PT3182073A83 PT3183263A83 PT3182074A83 PT3173162A83 PT3125514A83 PT3173137A83	NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC, NEC	T2679320A83 T3125709A83 T3042711A83 T1398286A83 T1902817A83 T3157902A83 T2996265A83 T3155954A83 T2514874A83 T3183497A83 T3163747A83 T3050022A83 T1835523A83 T3042718A83 T3163781A83 T3157878A83 T2990834A83 T1400404A83 T1197114A83 T3164882A83 T1472065A83 T2927600A83 T2688459A83 T3174109A83 T2505391A83 T3050103A83 T3141538A83 T3024552A83 T2155502A83 T3097237A83 T3117458A83 T2942008A83 T3052216A83 T3122329A83 T2286116A83 T3163745A83 T3174110A83 T1565675A83 T2410478A83 T3075185A83 T3183493A83 T3183266A83 T1336274A83 T3182135A83 T3183270A83 T3182120A83 T3175386A83 T3125706A83 T3175420A83	NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC, NEC
--	---	---	---	---

## TELEDYSKI NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)



WYSLIJ SMS NA NUMER 7428 W TRESCI WPISZ NUMER FILMU (NP MV1682004A83) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKLADKE WAP Z KTORA NALEZY SIE POLACZYC I POBRAC FILM ABY WYSLAC FILM INNEJ OSOBE W TRESCI WPISZ NR TELEFONU ADRESATA NR FILMU (NP +4860X600600:MV1682004A83)

## TRUE TONES NR 7428

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

SHARP, NOKIA, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SENDO, PANASONIC, LG (MP3, AWM, AMR lub WAV)

Czesc Dzwonies do mnie (poeznirowane) (M)	TT2525432A83	Odbierz moje Słoneczko (M)	TT2760705A83
Haio Dzwoni do ciebie twoja stara (M)	TT2674140A83	Panie ministrze telefon dzwoni (K)	TT2809168A83
Haio To ja Twój telefon (M)	TT2248360A83	Siekiera motyka sms (M)	TT2677296A83
Hej to ja! Wyjmi mnie z tej kieszeni (K)	TT2304324A83	Sluchaj przyszedł sms (K)	TT2304366A83
Koteczku dzwoni Twoja Kicia (K)	TT2760724A83	Whassup! (M)	TT2674208A83
No Haio! To ja ten no ten Telefon (M)	TT2525465A83	Yes Yes Yes Przyszedł sms! (M)	TT2872438A83

WYSLIJ SMS NA NUMER 7428 W TRESCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP TT2248360U9) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKLADKE WAP Z KTORA NALEZY SIE POLACZYC I POBRAC DZWONEK ABY WYSLAC DZWONEK INNEJ OSOBE W TRESCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP +4860X600600:TT2248360U9)

AAQ NOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY WWW.AAQ.EU

## MMS NR 7428

WYSLIJ SMS NA NUMER 7428 W TRESCI WPISZ NUMER MMS-A (NP X3088052A83) OTRZYMASZ MOZLIWOSC DOŁĄCZENIA WŁASNYCH ŻYCZEN DO OBRAZKA Z DZWONKIEM I WYSŁANIA GOTOWEGO MMS-A POD DOWOLNY NUMER



WYSLIJ SMS NA NUMER 7428 W TRESCI WPISZ NUMER MMS-A (NP X3088052A83) OTRZYMASZ MOZLIWOSC DOŁĄCZENIA WŁASNYCH ŻYCZEN DO OBRAZKA Z DZWONKIEM I WYSŁANIA GOTOWEGO MMS-A POD DOWOLNY NUMER

**KLATWY** Pozbądź się kłopotów. Usun osoby, które Ci przeszkadzają, rzuc zry okro KLATWA na 7254 Kasia, lat 16. "Zemściłam się na byłym chłopaku. To dziara"

**HOROSKOP** Dowiedz się, co Cię czeka w tym miesiacu. Pisz GWIAZDY na 7254 Ola, lat 28. "Dzięki Wam dostalam nowa prace. Dziękuję"

**MİŁOŚĆ** Co Cię czeka w miłości? Czy partner jest Ci wierny? Sms UCZUCIA na 7254 Beata "Dzięki, miłosnej wroźbie mam wreszcie udany związek"


**WRÓŻBY** Tarot, numerologia, kabała. Profesjonálni wroźci i wroźki Sms TAROT na 7254 Ewa, lat 35 "Wszystko, co mi wywroźyście, sprawdziło się"



MOŻESZ MIEĆ NAJLEPSZE GADZETY ZAWSZE PRZY SOBIE!  
POBIERZ DARMOWY SUPERKATALOG!!!  
WYSLIJ SMS O TRESCI KATALOG NA NUMER 2800

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGLASZAC W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSLAJAC SMS O TRESCI POMOC TRESC PYTANIA (NP POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO NR 7128 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: 7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 70827767 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).





Ten pan stracił dla mnie głowę.

# resident evil

Świecie, atmosfera... Tylko gdzie dobra kalacja?

**Po włączeniu gry pomyślisz, że zainstalowałeś nie ten produkt. Nic dziwnego, bo czwarta część serii znacznie odchodzi od wytyczonej wcześniej drogi.**

**D**otychczas Resident Evil kojarzył się nieodpowiednio z miasteczkiem Raccoon i masą ganiających za bohaterem – ewentualnie bohaterką – zombiaków. W czwartej schemat ten zmienił się – **trafiasz do hiszpańskiej wioski El Pueblo, gdzie witają cię nie zombi, ale opętani przez nieznana siłę mieszkańcy.** Kiedy do uszu dobiegają akordy flamenco, myślisz

sposób jego przedstawienia zasługuje na uznanie. Raz po raz jesteś świadkiem świetnie zrealizowanych przerywników filmowych, które sprawiają, że ani na chwilę nie odwracasz wzroku od monitora.

Nie tylko one dodają grze efektowności. W Resident Evil 4 wprowadzona kilka zmian w rozgrywkę, dzięki którym akcja

jest jeszcze bardziej wartka i dynamiczna. Jedną z bardziej widocznych jest rezygnacja ze statycznych kamer i przejście na widok zza pleców boha-

**niebagatelne znaczenie.** Strzelając wrogowi w głowę, ogłuszasz go na kilka sekund i możesz dzięki temu zaskoczenie kopnąć go – niczym baski Chuck – z polobrotu. Salwą w dłon da się wytrącić broń delikwentowi, natomiast gdy wycelujesz w jego nogę, upadnie na chwilę, a wtedy wystarczy podejść i zadać kilka ciosów nożem.

Kolejną nowością, która czyni rozgrywkę dynamiczniejszą, jest system Quick Time Events. Programiści mogli dzięki

niemu wprowadzić do gry akcje i zrzęnościowe, polegające na jak najszybszym przyciskaniu pożądanego guzika. Na przykład – kiedy toczy się w twoim kierunku ogromna kula a la ta z „Indiana Jonesa”, na ekranie pojawia się schemat przycisków, które musisz jak najszybciej wstukiwać, aby uciec. Takich sytuacji jest o wiele więcej i są one tym bardziej emocjonujące, że kombinacja guzików może być za każdym razem inna. Co ciekawe, **elementy zrzęnościowe pojawiają się także podczas przerywników filmowych, więc nieustannie trzeba być czujnym niczym drogowcy.** Drugą zaletą płynącą z zastosowania systemu Quick Time Events jest możliwość szybkiej interakcji z otoczeniem. Za pomocą jednego tylko guzika możesz swoim bohaterem zarówno dać susa przez okno czy przeskoczyć płotek, jak i przesunąć szafę lub zrzucić drabinę, po której można wspinać się przeciwnik.

**Scenariusz nie jest zbyt odkrywczy, ale sposób jego przedstawienia zasługuje na uznanie.**

sobie: „Ej, ja chcę do Raccoon!”, ale już po półgodzinie zaczynasz tonąć w mrocznej atmosferze Resident Evil 4.

**Wszystko zaczyna się sześć lat po tragedii w Raccoon City, kiedy to miał miejsce nieudany eksperyment w laboratoriach korporacji Umbrella, w wyniku którego na świat wyszły hordy głodnych krwi zombiaków. Tym razem twoim zmartwieniem nie są one, tylko córka prezydenta, która zaginęła w okolicach El Pueblo. Na miejsce z zadaniem uratowania jej zostaje wysłany agent do zadań specjalnych. Leon Kennedy. Scenariusz nie jest zbyt odkrywczy, owszem, ale za to**

tera. Ta zmiana pociągnęła za sobą wprowadzenie ręcznego systemu celowania, który przy poprzednim ustawieniu kamery nie miałby szans na powodzenie. Początkowo trudno się do niego przyzwyczaić, ale po kilku ubitych przeciwnikach dochodzisz do wniosku, że to rozwiązanie jest... strzałem w dziesiątkę. Przede wszystkim dlatego, że **wreszcie możesz wycelować dokładnie tam, gdzie chcesz – i ma to**

Gollum wreszcie odnalazł ssskarb...



Właśnie na takich maszynach  
piszemy teksty w Clicku.

Moja filozofia życiowa? Nie trać  
nadziei, patrz w przyszłość, nie  
ogłądaj się wstecz!

Łubudubu, łubudu, niech żyje  
nam prezes naszego klubu!

Podczas zabawy bez przerwy zbierasz różnego rodzaju przedmioty, ale też złoto i świecidełka. Te przydają się w chwili, gdy spotykasz handlarza. Postać ta to kolejne i jednocześnie bulwersujące dla wielbicieli serii novum w Resident Evil 4. W końcu jak w grze, w której nieustannie walczy się o przetrwanie, może istnieć sklep? Ale spokojnie, u handlarza nie dostaniesz rzeczy niezbędnych do przetrwania, takich jak zioła, apteczki czy amunicja – nie ma mowy o uzupełnieniu zapasów do nieprzystwoiciego wysokiego poziomu. **Możesz jedynie powiększyć walizkę na ekwipunek, kupić mapę skarbów, sprawić sobie nową broń albo ulepszyć tę już posiadaną.** Co się tyczy oręża, autorzy zawarli w grze naprawdę spory arsenał – magnum, shotgun, TMP (pistolet maszynowy w stylu uzi), strzelba i różne rodzaje granatów to dopiero początek długiej listy. Leon posiada ponadto noż, który przydaje się wtedy, gdy przeciwnik leży na ziemi bądź gdy nie masz już amunicji.

Warto zadbać o dobre uzbrojenie, bo inaczej może być ci trudno sprostać niezliczonym zastępom wrogów. Na początku nie są oni zbyt wymagający, ale z czasem zaczynają się pojawiać coraz to mocniejsze odmiany. Pierwszą z nich są wiesniacy, którym w pewnym momencie adpada głowa (dosłownie!), a ze środka wychodzi groźna maska. Jeszcze gorsi są przeciwnicy posługujący się tarczami, a już **prawdziwe wyzwania stanowią pojedynki z bossami. Na każdego z nich istnieje jakaś metoda, jednak sama jej realizacja jest zwykle bardzo trudna.**

Leon nie cały czas jest sam. Nie popsuje nikomu zabawy, pisząc o tym, że po paru etapach udaje mu się odnaleźć córkę prezydenta, a wówczas dziewczyna dołącza do niego. Możesz jej wydawać proste polecenia, takie jak „stój” czy „schowaj się ze mną”, ponadto przydaje się ona w chwilach, gdy trzeba się wśliznąć gdzieś przez wąskie szpary, które dla Leona są wyzwaniem nie do pokonania.

W Resident Evil 4 miałem okazję zagrać jakiś rok temu na GameCube. Pamiętam, że spore wrażenie zrobiła na mnie wtedy oprawa graficzna. No i od tamtej pory wizualnie **Resident Evil 4 nie zestarzał się na tyle, by stracić status gry atrakcyjnej dla oka.** Otoczenie jest urozmaicone (najpierw wioska, potem klasztor czy baza wojskowa), a jego kolorystyka – stonowana. Modele postaci zaprojektowano bez zarzutu, a wrogowie, gdy dostaną kulke, efektywnie odlatują i upadają na ziemię.

Od strony audio Resident Evil 4 również spisuje się na mocną czwórke – muzyka jest cicha i raczej nie wychodzi na pierwszy plan, ale doskonale potęguje mroczną atmosferę. Dialogi bohaterów w większości brzmią autentycznie i nie ma jak się do nich przyczepić. Wkurzające są natomiast hiszpańskie adzywki wrogich wiesniaków. Za pierwszym drugim razem brzmią OK, ale słysząc je któryś tam raz, zaczynasz mruzczyć pod nosem: „za mknijcie wreszcie te dziaby, hambres”.

**Trudno mi nazwać Resident Evil 4 kontynuacją serii, która zawsze kolarzyła mi się z miastem osaczonym przez ohydne zombiaki.** Tę grę najlepiej byłoby wydać pod zupełnie nowym tytułem – ale po co, skoro dało się ją upchnąć pod znaną i lubianą marką? Niemniej jednak fakt jest taki, że Resident Evil 4 to solidna porcja survival horroru, która wystarczy ci na przynajmniej kilka wieczorów.

My po prostu lubimy  
tak w rozkroku...

## Resident Evil 4

Producent:  
Capcom

Dystrybutor PL:  
Cenega

<http://capcom.com/re4/>

cena  
99,90

Multiplayer: nie

Gotunek: survival horror

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB

kilka udanych zmian • mroczna atmosfera  
• efektowna rozgrywka

sztampowa fabuła • to już nie ten sam Resident

Bardzo dobry survival  
horror, który jednak  
powinien ukazać się  
pod innym tytułem.  
Gdzie jest prawdziwy  
Resident Evil?

RYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

OCENA



Gry o drugiej wojnie światowej nudzą mnie ostatnio swoją wtórnością. Ta jest jednak inna.

# WAR FRONT PUNKT ZWROTNY

**W**ar Front to najnowsze dziecko Digital Reality – twórców m.in. Imperium Gallactica i War on Terror – które wychodzi poza ramy typowej drugo-wojennej gry opartej na schemacie: Normandia-bitwy-Berlin, prezentując alternatywną wersję historii. Jest to RTS na pierwszy rzut oka przypominający przeniesione w trójwymiar serie Sudden Strike czy Blitzkrieg. Oferuje dwie kampanie – amerykańską i niemiecką (każda po 11 misji) oraz skirmish ze sporą liczbą map (także do starć sieciowych).

W kampaniach kluczową postacią u Amerykanów jest John Lynch, zaś u Niemców – Roland Hellmann. Obaj to stereotypowi przedstawiciele swoich nacji: pierwszy jest niezdyscyplinowanym narwanem z południowym akcentem, drugi – typowym aryjskim blondwłosym terminatorem. Poznajesz ich podczas starć w okupowanym Londynie (pierwsze misje obu kampanii). Tak, tak – War Front prezentuje świat, w którym Niemcy bliskie są zwycięstwa w wojnie i dominacji nad globem. Sytuacja szybko się jednak zmienia, pojawiają się kolejni bohaterowie, a głównym wrogiem staje się trzecia frakcja (dla gracza dostępna tylko w skirmishu) – armia wujaszka Stalina. Skąd takie zmiany w historii? Twórcy gry zaopatrzyli każdą ze stron

konfliktu w ultranowoczesne narzędzia zagłady, które w rzeczywistości często nigdy nie wyszły poza sferę planów, szkiców czy nawet marzeń.

Dzięki temu na polu bitwy stosujesz kroczące mechy, czołgi z bronią ultradźwiękową, samoloty odrzutowe (w latach 40. XX wieku ta technologia była w powijakach), śmigłowce, a bombowcami przypominającymi statki kosmiczne przepro-

wadzasz naloty dywanowe. Oczywiście nie wszystko od razu – **wierny realiom historycznym arsenał uzupełniany jest o kolejne wynalazki stopniowo. Nowe zabawki często musisz sobie wywalczyć, zdobyć, nim przejmie je przeciwnik**, ponieważ od ich posiadania zależy zwycięstwo.

Spore znaczenie podczas gry mają też wspomniani bohaterowie. Każda ze stron dysponuje maksymalnie trzema jednostkami specjalnymi. Są silniejsze i wytrzymalsze niż zwykła piechota, dodatkowo zdobywają doświadczenie, za które możesz powiększać ich umiejętności, ucząc np. naprawy pojaz-

**War Front prezentuje świat, w którym Niemcy bliskie są zwycięstwa w wojnie i dominacji nad naszym globem.**

dów czy skuteczniejszego korzystania z broni.

Zawiłości fabuły są dobrze wyjaśniane przez znakomicie wyreżyserowane i zrealizowane cut-scenki. Niektóre wątki występują w obu kampaniach, przez co na pewne sprawy spojrzysz z różnych perspektyw. Sama rozgrywka jest niezwykle dynamiczna i widowiskowa. **Elementy otoczenia** (zniszczyć lub uszkodzić da się prawie wszystko – m.in. drzewa i neutralne budynki) **oraz jednostki zostały wykonane bardzo szczegółowo, co możesz podziwiać dzięki bardzo bliskiemu zoomowi kamery.** Sumiennie przygotowano także misje – są one różnorodne (od typowego niszczenia bazy poprzez eskortowanie i etapy na czas, po zadania na tyłach wroga) i pełne nagłych zwrotów akcji. Oba te elementy sprawiają, że podczas zabawy wielokrotnie przypominałem sobie wy-

Obie strony postanowiły zorganizować pojedynkowego grilla.

Staroświecki grad rakiet powali nawet supernowoczesnego mecha.

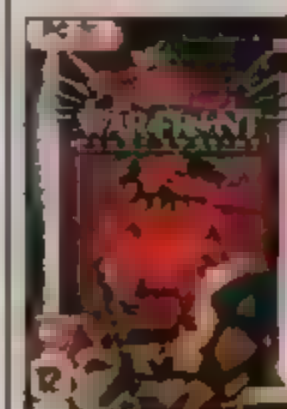
Informujemy, że dzisiejszy lot do Berlina został odwołany z powodu nisko przelatujących odrzutowych jaskolek.

daną przed kilkoma miesiącami Kompanię braci, z którą to War Front może konkurować bez żadnych kompleksów.

Na koniec muszę przykleić się do AI jednostek. Spisuje się ono nieźle, aż do momentu, kiedy zaznaczasz i wysyłasz do walki większą formację wojsk. **Auto-ryzy nie uniknęli często powtarzającego się w RTS-ach błędu, a mianowicie braku zoptymalizowania, które jednostki powinny trzymać się na tyłach kolumny, a które na jej czele.** Bardzo często zdarza się więc, że przodem jadą bezbronne pojazdy naprawcze, zaś na szarym końcu ciągnie się piechota lub wozy zwiadowcze.

Pomimo tego mankamentu (który nie ominął nawet Company of Heroes) zabawa z War Front: Punkt

zwrotny jest wysmienita i warta polecenia. **W moim prywatnym rankingu strategii wojennych grę umieszczam tuż za Kompanią braci**, która to jako pierwsza zaoferowała mi podobnego rodzaju rozrywkę.



## War Front: Punkt zwrotny

Producent: Digital Reality

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.war-front.com/>

99,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

fabuła • pomysłowe jednostki • dynamiczna akcja • grafika

szwankujące AI jednostek • brak nowych rozwiązań

Ciekawy RTS, który dzięki fabule, pomysłowym jednostkom i dynamicznej rozgrywce godnie konkuruje z Kompanią braci.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

A nad tym lotniskiem przelatuje odrzutowa jaskółka mutant.



eska  
pipes

jeśli się nie boisz to znaczy, że nie żyjesz

# grudgeklatwa

w kinach od 9 marca

SAM RAIMI przedstawia produkcję GHOST HOUSE PICTURES film TAKASHI SHIMIZU "THE GRUDGE 2" AMBER TAMBLYN ARIELLE KEBBEL JENNIFER BEALS EDISON CHEN SARAH ROEMER oraz SARAH MICHELLE GELLAR  
muzyka CHRISTOPHER YOUNG montaż JEFF BETANCOURT scenografia IWAO SAITO zdjęcia KATSUMI YANAGIJIMA ko-produkcja MICHAEL KIRK DREW CREVELLO SHINTARO SHIMOSAWA producent wykonawczy BILL BANNERMAN  
kierownictwo produkcji JOE DRAKE NATHAN KAHANE ROY LEE DOUG DAVISON na podstawie "JU-ON The Grudge" scenariusz i reżyseria TAKASHI SHIMIZU scenariusz STEPHEN SUSCO producenci SAM RAIMI ROB TAPERT TAKA ICHISE reżyseria TAKASHI SHIMIZU

www.klatwa2.vision.pl



INTERIA.PL

BRAVO

Kurier tv

FILM WEB

Dziewczyna





# TEST DRIVE

*Unlimited*

Gdy recenzujemy gry samochodowe  
zwykle w naszej metryczce, w polu  
gatunek, wpisujemy „ścigalka”.

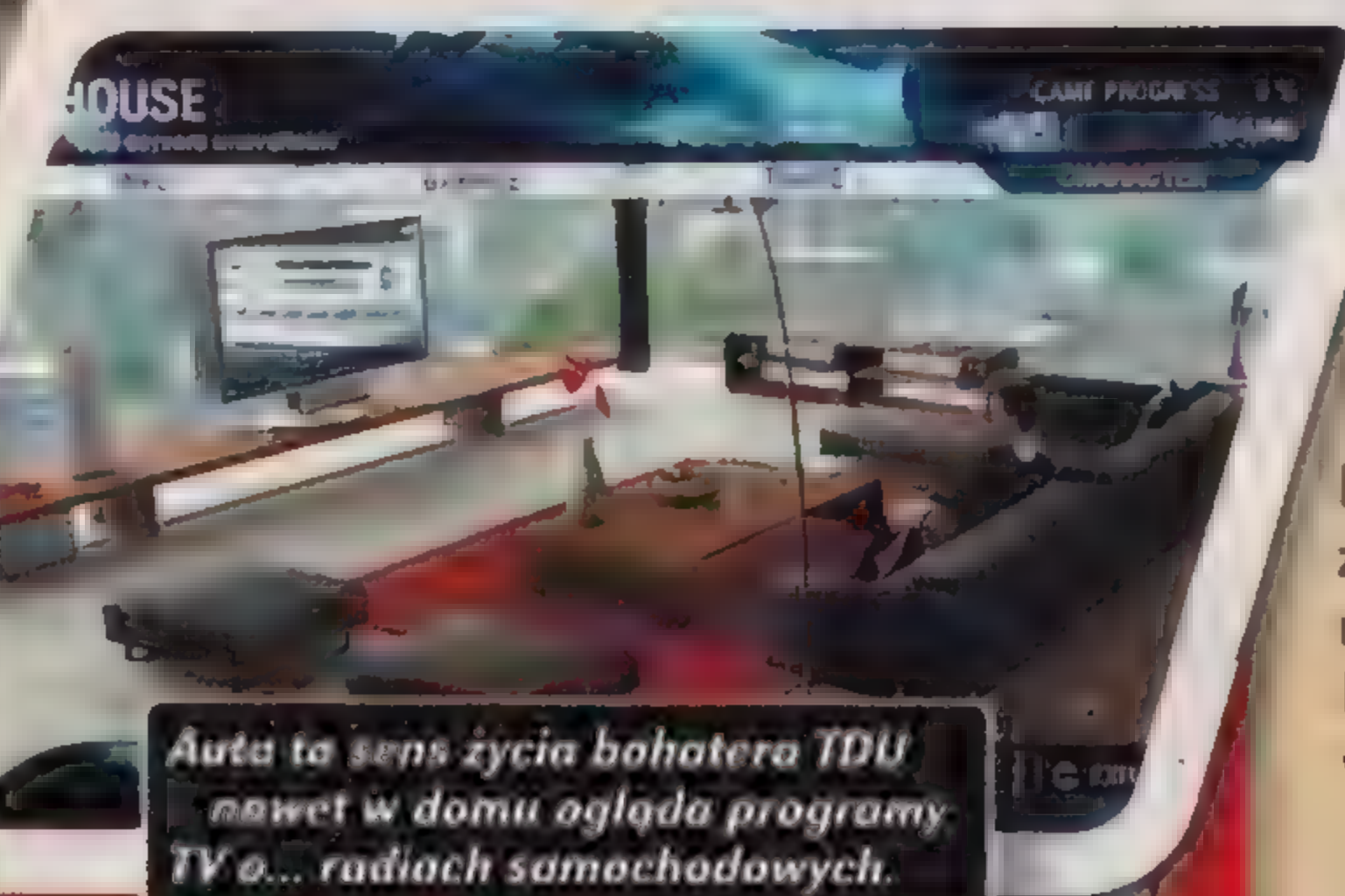
Do Test Drive Unlimited  
nie za bardzo to  
jednak pasuje...



To rzadki widok - na Oahu  
niemal zawsze świeci  
słońce.



I just love shopping!



Auta to sens życia bohatera TDU  
nawet w domu ogląda programy  
TV o... radiach samochodowych.

**W**śród wielu rodzajów przejażdżek, jakie oferuje Test Drive Unlimited, jest też taki, w którym tajemniczy facet oddaje ci kluczyki do nowiusieńkiego sportowego auta i prosi, abyś dostarczył tę furę, bez żadnej stłuczki, w inny, zwykle odległy zakątek wyspy, na której toczy się akcja gry. Może nie za pierwszym, ale na pewno za drugim lub trzecim razem, gdy otrzymasz takie zadanie do wykonania, nagle doznasz olśnienia i zrozumiesz, o co w tym wszystkim chodzi.

A tu nie liczy się czas przejazdu, miejsce na mecie, liczba przeciwników zostawionych za rurą wydechową - Test Drive Unlimited to pierwsza produkcja w historii, w której tym, co najważniejsze, jest przyjemność płynąca z jazdy. A że wozy, którymi będziesz tu śmigał, to w większości fury, jakie w rzeczywistości znaleźć można jedynie w garażach gwiazd rocka i arabskich szejków, będzie to przyjemność naprawdę wyjątkowa.

Test Drive Unlimited rozpoczyna się na lotnisku, tuż przed odprawą pasażerów wylatujących na hawajską wysepkę Oahu. Spośród stojących w kolejce osób wybie-

rasz jedną - dziwnym trafem wszyscy decydują się albo na długonogą piękność w kusej sukieneczce, albo na faceta z dwudniowym zarostem i zadziorną czarną czuprynką. Kiedy określisz już, kim będziesz grał, rozpoczyna się sekwencja z napisami początkowymi (przerwać od razu!), a potem trafiasz na parking lotniskowej wypożyczalni samochodów, gdzie wybierasz jedną z kilku średniej klasy fur. Auto wypożyczasz na 10 minut (nie warto na dłużej), szybko jedziesz do agencji nieruchomości, gdzie kupujesz swój pierwszy

**Nagle doznajesz olśnienia, już wiesz, o co w tym chodzi - to nie ścigalka, a gra o jeździe samochodem.**

dom (ten i kolejne są potrzebne po to, by zwiększać dostępną powierzchnię garażową), a potem do jednego z dilerów, by wybrać skromny wózek na początek. Czekając jeszcze jeden prosty wyścig, droga do nowo kupionej posiadłości i wtedy wreszcie zaczyna się główna część gry - a wraz z nią pełna swoboda.

Wszystko w Test Drive toczy się niestety wokół pieniędzy, musisz więc zająć się ich zarabianiem, by móc pozwolić sobie na zakup coraz to lepszych

samochodów. Robisz to przede wszystkim w wyścigach, których dosłownie setki wytoczono na wyspie. Dostęp do nich (początkowo wszystkich nie widać) uzależniony jest od reputacji, jaką cieszy się kierowana przez ciebie postać, oraz posiadanego przez nią wozu (są one podzielone na kilka klas). Poza tym musisz jeszcze choć jeden raz, przy dowolnej okazji, przejechać koło miejsca, w którym zaczyna się rajd, by w ten sposób go odkryć.

**Niestety wyścigi same w sobie nie są tak ekscytujące jak w innych, konkurencyjnych grach.** Samochody

- to kwestia realizmu - są dość sztywne, trudno wykonywać nimi karkołomne manewry znane choćby z serii Need for Speed. Z drugiej strony model jazdy jest na tyle zręcznościowy, że maniacy symu-

lacji mogą kręcić nieco nosem. Obowiązkowe jest używanie kontrolera innego niż klawiatura - jeśli nie masz kierownicy, z powodzeniem zastąpisz ją padem (to przecież gra z Xboxa 360). Można mieć też niewielkie zastrzeżenia do tego, jak model jazdy wpływa na zachowanie wozu na wybojach czy górkach. Zdaje się, że auto zbyt łatwo traci w takich sytuacjach przyczepność. Nieciekawie wygląda też część zderzeń z przeszkodami terenowymi, po których fura potrafi nagle całkowicie się zatrzymać, choć w rzeczywisto-



# Jak wesprzeć lokalną policję?

Policja na wyspie Oahu przymyka oko na drobne stłuczki, powywracane znaki drogowe i inne niewielkie wykroczenia. Kiedy jednak zdarzają się one zbyt często... łatwo stracić trochę gotówki. Jak to zrobić?



**1** Jak gdyby nigdy nic, wsiadasz do samochodu zaparkowanego pod domem. Zaraz zrobisz dobry uczynek – przekazesz 10 tysięcy dolarów lokalnej policji!



**2** Jadąc przed siebie, wyszukujesz pojazdy, które wydają ci się lekko zdezelowane. Ponieważ takich nie ma i po ulicach jeżdżą same nowki, pakujesz się w pierwsze auto z brzegu...



**3** ...potem jeszcze jedno i jeszcze jedno, i... nie musisz długo czekać, by usłyszeć syreny. Wtedy grzecznie zjeżdżasz na pobocze. Dzień dobry, pani officer – oto moja darowizna!

ALFA ROMEO

server unavailable

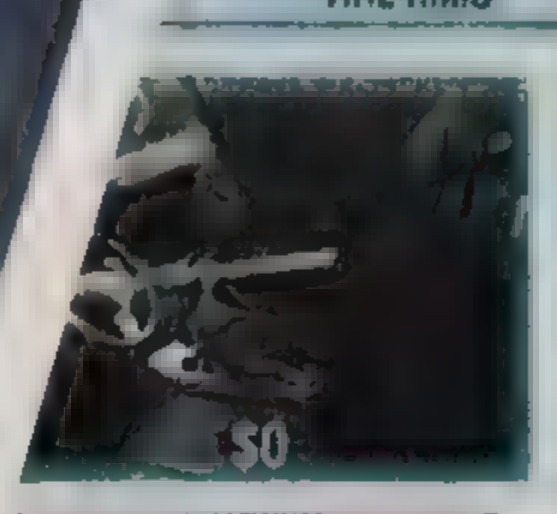
V6 24V

TIRE RIMS

PAINT COLOR

\$49,140

TOTAL COST



Kiedy kupujesz auto, często możesz zdecydować o różnych drobiazgach, np. felgach czy kolorze tapicerki.

Tak powinno się grać w TDU – widok z kokpitu, włączone radio, 1000 mil drogi przed tobą.

Dla amatorów komarów w zębach można pojeździć na dwóch kółkach.

Kupować można nie tylko samochody...

zwać tę produkcję World of Warcraft albo Guild Wars, bo pod wieloma względami przypomina ona grę MMORPG.

odpowiednią opcję, na pewno to usłyszysz).

Podsumowując – jeśli lubisz prowadzić samochód, zarówno swój własny, jak i taki wirtualny, masz porządny komputer (wymagania są spore) i pada lub kierownicę, możesz śmiało kupować Test Drive Unlimited. Co prawda lepiej będziesz się bawił, jeśli masz Xboxa 360, bo wersja PC to aplikacja dużo bardziej ociężała, a przy tym mocniej rażąca kanciastą grafiką – ale tak czy owak to na pewno najważniejsza od czasu ToCA Race Driver 3 ściga... err... gra o samochodach.



Test Drive Unlimited

Producent:  
Eden Studios

Dystrybutor PL:  
CD Projekt

<http://www.testdriveunlimited.com/>

cenę

99,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB

Oahu – najlepsza lokacja w historii samochodówek • przyjemność płynąca z jazdy • swoboda rozgrywki • duża liczba licencjonowanych aut i motocykli • ponad 1000 mil do przejechania

wyścigi mniej ekscytujące niż np. w Need for Speed • brak modelu uszkodzeń • kiepsko gra się na klawiaturze • wersja na Xboxa 360 jest jednak przyjemniejsza

Nowa jakość w gatunku gier samochodowych, nawet jeśli jeszcze nie idealna. Trzeba zagrać i... proszę Atari o drugą część!

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

5

Autor: Foch77

ści swoim impetem przewróciłaby zawalidrogę, a przynajmniej sama wykonała bardziej efektownego kozła. Tu jednak muszę przypomnieć, nawet jeśli nie uwierzysz w to, dopóki sam nie spędzisz kilkunastu godzin na wirtualnej wyspie Oahu – Test Drive nie jest ścigalką, to gra o jeździe samochodem, a z tego punktu widzenia trudno narzekać na zastosowany w niej model jazdy. Jasne, **przydałyby się wizualizacje uszkodzeń, ale wtedy nie można by wykorzystać licencjonowanych wozów**, co pozbawiłoby całą zabawę sensu.

Wyścigi są więc głównie po to, by na nich zarabiać – frajda płynie z tego, że jesteś w świecie gry, siedzisz za kółkiem jakiegoś wyprodukowanego we Włoszech cudenka i możesz nim pojeździć bez żadnych ograniczeń po ogromnej hawajskiej wyspie, na której prawie zawsze świeci słońce. **Poza wyścigami Test Drive oferuje również kilka innych rodzajów aktywności** – są wspomniane już misje „dostarcz furę bez jednego zadrapania”, jak i inne, np. „zawieź supermodelkę na zakupy”, „rozwiń i utrzymaj prędkość

200 kilometrów na godzinę na zatłoczonej autostradzie” albo „podwieź turystę na lotnisko – szybko!”. Po jakimś czasie **złapałem się na tym, że to właśnie one sprawiają mi większą przyjemność niż proste wyścigi** – dotyczy to zwłaszcza tych zadań, w których bez większego pośpiechu trzeba przejechać znaczny dystans, bo wtedy mogłem najpełniej cieszyć się drogą, piękną pogodą i grającą w radiu orkiestrą symfoniczną (stacji jest kilka, od rockowej, przez funkową, właśnie po taką z muzyką poważną).

Swoboda rozgrywki, różne stacje radiowe, intensywność i sposób jazdy generowanego przez komputer ruchu drogowego, a także wskaźnik pokazujący zainteresowanie, jakie budzisz u funkcjonariuszy drogówki (rośnie po stłuczach) bardzo często nasuwały mi skojarzenia z serią GTA – i pewnie **gdyby nie tryb sieciowy, pisalibyśmy o Test Drive, że to GTA: Car City** (dziennikarze z naszej branży uwielbiają takie proste skojarzenia, wybaczą). Tryb multiplayer jest tu jednak na tyle nowatorski, że w podobnym porównaniu łatwiej byłoby na-

Rozpoczynając zabawę, od razu łączysz się z serwerami gry (niestety nie da się wybrać konkretnego) i jeśli tylko twój kabelek z siecią domaga, **świat TDU zapełnia się innymi kierowcami, którzy wraz z tobą jeżdżą po tej samej wyspie**. Z trybu multi można korzystać na kilka sposobów. Podstawowy to rejestrowanie osiągniętych w różnych przejazdach czasów na niezliczonych tabelach rekordów – to dzieje się automatycznie. Po drugie możesz się ścigać w zawodach wieloosobowych przygotowanych przez twórców, które na mapie zaznaczone są odmiennym kolorem – bierze w nich udział maksymalnie 8 graczy. Po trzecie możesz zaczepiać mijających cię innych kierowców, migając im światłami, samodzielnie wyznaczając metę i stawkę rajdu. Ostatni sposób korzystania z trybu sieciowego wynika niejako naturalnie ze swobody rozgrywki – np. prujesz przed siebie bez konkretnego celu, ktoś nagle śmignie drugim pasem, więc bez organizowania wyścigu po prostu **ruszasz za nim, a przejeżdżając, krzykniesz coś do mikrofonu (jeśli ma włączoną**



# 18 WHEELS of STEEL Haulin'

**Wreszcie porządny symulator osiemnastokółowca! Można narzekać na wykonanie, czepiać się drobnostek, ale piąta odsłona serii 18 Wheels of Steel cieszy jak żadna inna.**

**P**raktycznie wszystko jest na swoim miejscu. Przeogromna mapa obejmująca całe USA i południową część Kanady, tysiące kilometrów autostrad, a do wyboru ponad 35 ciągników i 45 rodzajów ładunku (od jajek po koparki). Jak to na drodze bywa: kierowca przysypia (ekran robi się czarny na kilka chwil), policjanci sterczą na poboczach z radarami w łapach, a inne samochody potrafią zakorkować nawet zjazd z autostrady. Nigdy nie wiesz, czego spodziewać się na trasie. Bo nie tylko sytuacja na drodze czasami robi się nieprzyjemna, ale i pogoda potrafi pokrzyżować szyki. **Obfity deszcz zalewa szyby, śnieg zalega na drogach, tworząc niemalże lodowisko, a i słońce potrafi oślepić tak bardzo, że wystarczy moment nieuwagi i już szlifujesz karoserię gościa z sąsiedniego pasa.** Ogrom wydarzeń i czynników

**Kiedy przesiadłem się do aggressora, od razu ucieszyłem michę, bo czuć w nim moc 610-konnego silnika. Miód!**

maksymalnie urozmaica z pozoru monotonna wyglądającą podróż.

A o co w ogóle chodzi w tej grze? Zadanie jest proste, dowieźć towar z punktu A do punktu B. Niby nic trudnego, ale nie warto ruszać w trasę bez wcześniejszego jej zaplanowania. I nie chodzi tylko o to, by wybrać drogę, ale żeby wybrać ją w ten

**Nawet ciągnik musi czasami wypić.**

sposób, aby móc w odpowiednim czasie zatankować i przespać się w hotelu. **Jeżeli któryś z tych elementów pominiesz, albo będziesz zmuszony wezwać serwis, albo zaśnieś za kierownicą.** A najgorsze jest to, że za wszystko słono zapłacisz.

Wybulisz kasę również na mandaty za niebezpieczną jazdę, przejeżdżanie na czerwonym świetle albo niedostosowanie się do ograniczenia prędkości. Najbardziej jednak kosztowne jest uszkodzenie naczepy. Co prawda nie od razu, ale po dostarczeniu jej do celu może okazać się, że nie zarobiłeś nawet na wachę. **I to jest w tej grze takie przejmujące. Jadę, czaję się, by nie wjechać komuś w garaż, trzymam się prawego lub środkowego pasa, by nie robić sztucznych korków na lewym, i cieszę się, płynnie wchodząc w zakręty.** Takiej właśnie symulacji oczekiwałem.

**Względem poprzednich części (a w zasadzie najsłabszej, 18 WoS:**

**Convoy) znacznie poprawiono model jazdy.** Ciągniki teraz krztuszą się, wspinając na wzniesienie, z trudnością zakręcają przy dużej prędkości, no i znacznie wydłużyła się droga hamowania. Co prawda na początku gry, kiedy woziłem się jakimś trabantem spośród osiemnastokółowców, nie można było tego specjalnie wyczuć, ale kiedy przesiadłem się do wymarzonego aggressora, od razu ucieszyłem michę, bo czuć w nim niesamowitą moc 610-konnego silnika. Miód.

Od strony wizualnej niewiele się zmieniło, tak więc Haulin' nadal prezentuje się jak produkcja sprzed kilku lat. **Co prawda nie o warstwę graficzną w tym przypadku chodzi, ale chciałbym, żeby ta gra wyglądała po prostu ładniej, jak przystało na te czasy.** A tak, zewsząd straszą ohydne bitmapy, dynamiczne oświetlenie pozostaje tylko życzeniem, modele pojazdów są zbyt kanciaste, a miasta całkowicie opustoszałe. Pal sześć, że na chodnikach nie ma mieszkańców, ale dlaczego Big Apple to kilkanaście budynków i osiem skrzyżowań? Dlaczego w Las Vegas nie ma ani jednego neonu? Smutne też, że wszędzie stoją niewidzialne ściany, nawet na parkingach. Cieszy za to moż-

**Dużo fura, dużo stopa, duży...**

**Patrz, jaki odważny! Aggressor się nie boi.**

**Praktycznie tylko ta kamera pozwala swobodnie cofać.**

liwość rozejrzenia się po wnętrzu pojazdu, choć nie znalazłem zastosowania tej opcji (lusterka boczne są kompletnie nieprzydatne).

Nowy Haulin' już zabrał mi kilkadziesiąt godzin z życia, a jeszcze niczego konkretnego w grze nie osiągnąłem. Nie mam floty, ciągnik tylko z zewnątrz wygląda przyzwoicie i nadal nie udaje mi się dowieźć naczepy bez szwanku. **Mimo to gram bez przerwy, przemierzając Stany w każdym możliwym kierunku.** I nie mam pojęcia, kiedy ta podróż się skończy.

**18 Wheels of Steel Haulin'**

Producent: SCS Software  
Dystrybutor PL: TopWare  
<http://www.scssoft.com/18-wheels-of-steel-haulin.php>

**Wymagania:** procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

**Multiplayer:** nie  
**Gatunek:** symulator

model jazdy • tuning ciężarówek • własna muza w kabinie

grafika • zbyt surowa policja • problemy z dźwiękiem

Odkąd zobaczyłem Sylwestra Stallone w „Ponad szczytem”, chciałem być truckerem. Teraz moje marzenie stało się rzeczywistością!

**OCENA**

**4**

Autor: dc





# D.I.R.T. ORIGIN of the SPECIES

Oczy jak pięć złotych i twarzyczka Pokemona. Czy ta „piękność” pokona potwory z laboratorium wojskowego?

**D**ziewczyna wyglądająca jak klasyczna mangowa czarodziejka z Księżyca budzi się nagle w policyjnej celi. Nie wie, skąd się tu wzięła, bo ostatnie, co pamięta, to wycieczka ze znajomymi na pustynię w Nevadzie. Nasuwa się od razu podejrzenie, że lasce po prostu urwał się film po całonocnej balandzie, ale okazuje się, że rzeczywistość jest o wiele bardziej przerażająca!

Nasi wycieczkowicze padli ofiarą Project G.I.Ants, tajnego eksperymentu armii. Wojskowi umyślili sobie, że zmutują pospolite żuczki, muszki owocowe i inne dżdżownice. Jak pomyśleli, tak też zrobili. Wyhodowali owady wielkości słonia i – jak to w bajkach bywa – ich dzieło dosłownie i w przenośni ich przerosło. **Nasza Dirt, bo tak się zowie czarodziejka z Księżyca, też dostała porcję mutujących genów, dzięki czemu ma MOC!** A właściwie moce – które objawiają się stopniowo, akurat wtedy, kiedy trzeba zaszlachtować jeszcze bardziej groźne i przerażające bestie z la-

A w sklepie mi powiedzieli, że to zimne ognie.

boratoriów wojskowych. I tak to się toczy, panie dziejku.

**Banal i zwyczajna głupota scenariusza są jeszcze do przełknięcia, natomiast sama gra oraz dziesiątki niedoróbek, o które się potykałem pod-**

**Zabawa się dłuży i nudzi, a przyjemności w niej tyle, ile w wystawianiu na dworcu w oczekiwaniu na pociąg.**

czas zabawy, stają w gardle ciepła kluchą. Producenci chwalą się zaawansowaną SI. Nie wiem, gdzie ona jest, ale w D.I.R.T. jej na pewno nie ma. Przykłady na to rzucają się pod nogi i wołają o pomstę do nieba. Choćby cywile, których dzielna Dirt ratuje z opresji. Wychodzę zza załomu muru i widzę taki obrazek: koleś w garniturze i z teczką w dłoni stoi sobie jakby nigdy nic i podziwia okolicę, a w tym czasie robale wielkości rottweilera obierają mu nogi z mięsa. Cemu gość nie zwiewa? Albo chociaż – dlaczego nie wali aktówką w łby potworów?! Widać jest prawdziwym twardzielem. Już nawet nie będę się rozpisywał o tym, że na zaprasowanych w kancik spodniach gościa nie widać żadnych śladów zębów poczwara. Są przecież wirtualne.

Takie przykłady można mnożyć. Do tego dodaj sobie jeszcze smaczki w postaci budki telefonicznej, do której da się wejść, ale z której nie można wyjść, przenikanie przez ściany, beznadziejną fizykę (co widać, kiedy Dirt skacze). Na dokładkę mamy

muzykę, której powstydziliby się najślabszy z discopolowców.

Aaaa, jest jeszcze 14 rodzajów pukawek oraz 3 typy amunicji. Pociski rozbijają tylko nieliczne obiekty, a ślady po nabożach zaraz znikają – pięknie jest. Jeszcze wspomniane moce, które dzielą się na ofensywne i defensywne. Może to być np. kula energii, w której Dirt, jak poczwarka w kokonie, przeczeka sobie trudne chwile. Jest też pirokineza, telekineza (umiejętność kontrolowania wystrzelonego pocisku). Niestety wygląda to wszystko biednie i smętnie, a przede wszystkim po pięciu minutach zabawy Dirt nie zabija pirokinezą, ale nudą.

W grze są trzy tryby zabawy: adventure, time attack oraz devastation. Niezależnie od wyboru, rozgrywka się dłuży i nudzi, a przyjemności w niej tyle, ile w wystawianiu na dworcu w oczekiwaniu na pociąg. Nie wiem, co mógłbym napisać dobrego o D.I.R.T. Chyba tylko tyle, że po ukończeniu jej nadal żyję i mogę ją z ulgą odłożyć do kolekcji gier, które z czasem stają się podstawkami pod piwo. Nie polecam!



## D.I.R.T. Origin of the Species

Producent: Nu Generation Games

Dystrybutor PL: brak

<http://www.dirtthegame.com/>

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

mangowa bohaterka • łatwa obsługa

beznadziejna fizyka • morze bugów i niedoróbek • brzydotwo • słaby scenariusz • monotonia i nuda • przeciętni bossowie

Słaba grywalność, niedociągnięcia techniczne i kiepski scenariusz – tyle znajdziesz w tej grze.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

2  
OCENA

Autor: Herr Odyn

## PLUS 10 POINTS

Cześć, dziewczyny, coś wam wypadło!



# EUROPA UNIVERSALIS III



Ostrzegam! Żeby uruchomić Europe Universalis III, trzeba mieć naprawdę mocne nerwy...

**G**ra ładuje się długo – na tyle, że nie sposób nie zwrócić na to uwagi, ale też na tyle krótko, by przysłowiowa wycieczka do kuchni po herbatę nie wchodziła w rachubę. A kiedy wreszcie przebrniesz przez wszystkie filmiki, menuy i ekrany ładowania, kiedy w końcu rozpocznesz rozgrywkę, stajesz oko w oko z mapą, na której – i wokół której – mnóstwo jest wskaźników, strzałek i innych ikon, których przeznaczenie bynajmniej nie jest oczywiste na pierwszy rzut oka.

Długie zdanie, wiem, na dodatek wielokrotnie złożone, ale żeby oddać głębię, jaką oferuje nowa produkcja studia Paradox, powinienem całą recenzję pisać właśnie takimi kobyłami. To na pewno najbardziej rozbudowana część serii; już wcześniej znanej z tego, że żółtodziobów wprowadza w stany bliskie autyzmu – patrzą w ekran, patrzą i... i tak nic nie rozumieją. Tym razem jednak złożoność rozgrywki nie idzie w parze z nieprzyjaznym, zaplątanym interfejsem – wystarczy kilkanaście minut, by opanować podstawy sterowania i najważniejsze mechanizmy; trzeba nie więcej niż godzinę, by grać swobodnie z komputerem. To wielki sukces studia Paradox, bo choć Szwedzi już od kilku tytułów zapowiadali, że oto stworzyli

produkcję, która da przyjemność nie tylko weteranom pamiętającym czasy Empire (jedna z pierwszych strategii, rok wydania: 1987, system operacyjny: DOS), po raz pierwszy ich słowa znalazły odbicie w rzeczywistości.

To dziwne o tyle, że pierwszy kontakt z grą naprawdę może wystraszyć – a dostępny z poziomu menu tutorial wydaje się początkowo zupełnie niewystarczający. Składa się bowiem z kilku nieinteraktywnych lekcji, w których pojawiają się kolejne ekrany, a na nich okienko zawierające kilkudziesięciu wskaźników, jak z nich korzystać. Dodatkowo są jeszcze trzy tzw. „próby”, testujące w praktyce zdobyte wcześniej umiejętności. Próby te wymagają już co prawda aktywnego udziału gracza, ale wydają się na tyle proste – każdą przejść można w mniej niż minutę – że po ich ukończeniu wcale nie wydaje ci się, że masz wystarczająco dużą wiedzę, by zmierzyć się z grą. Tymczasem w praktyce, po pokonaniu samouczka, wszystko układa się w logiczną całość.

Weterani serii tutorialiem zapewne nie będą sobie zawracać głowy i od razu uruchomią główny tryb gry, czyli siedem kampanii, obejmujących okres od 1453 aż po rok 1792. W każdej z nich wybrać można dowolne z istniejących w danym okresie państw – gra sugeruje kilka (najmniej trzy, najwięcej siedem), którymi rządzi się najbardziej interesująco.



Ciężko o Polskę od morza do morza, gdy za sąsiada masz Rosję...

To, że w okolicach 1492 roku największą rolę odegrały Portugalia czy Francja, nie oznacza jednak wcale, że nie możesz w tym czasie przejąć kontroli nad Polską, jakimś niewielkim europejskim księstwem czy nawet królestwem Assam w Indiach (to pierwszy z brzegu przykład, podobnych są dziesiątki, jeśli nie setki). Mapa gry obejmuje praktycznie cały świat – poza

Europę rozrosła się już w poprzedniej części, w tej jednak zmieniła się jeszcze bardziej i...

...otrzymała dodatkowy wymiar. Teraz jest trójwymiarowa – a dokładniej pseudotrójwymiarowa, bo poza tym, że na mapie pojawiają się obiekty 3D (proste modele symbolizujące miasta, zamki,



Na mapie, szczególnie w Europie, bywa gęsto...



Wszędzie można się kąpać, tylko tu wywieszona jest czerwona flaga. Pech!



armie), a kamerę można dowolnie przybliżać i oddalać, to już np. spojrzenie na świat z innej perspektywy jest niemożliwe. Po prostu – **to wciąż gra planszowa z pionkami, na którą teraz możesz patrzeć z większej lub mniejszej odległości.**

To nie jedyna nowość. Europa Universalis III ma ich całkiem sporo – większość to raczej subtelne dodatki, różne małe pomysły rozbudowujące lub usprawniające rozgrywkę, plus remont interfejsu, który przypomina ten z wcześniejszych gier, ale jednocześnie jest bardziej przyjazny. Płynny sposób, w jaki toczy się rozgrywka, naprawdę może się podobać. No właśnie – płynny. To gra, która toczy się w czasie rzeczywistym, jego tempo można jednak kontrolować, od wo... ooo... oolno aż po całkiem szybko. Dla wygody jest również aktywna pauza. To się przydaje, bo **jako król, władca czy książę masz wpływ na – i masz na głowie – dziesiątki spraw.**

Przede wszystkim musisz dbać o rozwój gospodarczy, rozbudowując infrastrukturę prowincji – różnego rodzaju budynki dają im odmienne bonusy. Bardzo ważna jest dyplomacja, bo to ona wyznacza, co ci wolno, a czego nie. Tu **możliwe jest podpisywanie paktów pokojowych i handlowych, zawiązywanie sojuszy personalnych w drodze małżeństwa, wypowiedanie wojny czy aneksja wasala.**

Dbać trzeba o to, by twoje królestwo cieszyło się właściwym prestiżem, handel przebiegał sprawnie, a sąsiedzi byli z tobą w należytych stosunkach. Czas pokoju dobrze też wykorzystać na budowę armii, bowiem każdy władca, nawet rządzący z fotela przed komputerem, po jakimś czasie zaczyna łakomie spoglądać na okoliczne prowincje.

**Wojnę rozpocząć trzeba od jej wypowiedzenia, do tego przydatny jest jednak tzw. casus belli, czyli powód do jej rozpoczęcia.** Może nim być np. to, że prowincja należąca historycznie do twojego narodu znajduje się obecnie w obrębie granic sąsiada, ale takich „naturalnych”, wynikających z historii przypadków nie ma zbyt wiele. Wypowiedzenie wojny bez casus belli też jest możliwe, ale powoduje to zwykle spore niezadowolenie wśród twoich poddanych, co często prowadzi do lokalnych wybuchów rebelii.

Wtedy zaczynają się kłopoty. Wciąż pamiętając o dyplomacji i handlu, musisz sprawnie przesuwać po mapie

pionki armii, przynajmniej jedną z nich wysyłając do dławienia powstań. Bitwy trwają zwykle kilkanaście dni (czasem dłużej), wiążą ze sobą ścierające się armie, w tym czasie nie da się nimi kierować (możesz ewentualnie dostać posiłki lub wydać rozkaz odwrotu). **Efekt potyczek obliczany jest za pomocą zasad określonych przez twórców i generatora liczb losowych, ale trzeba przyznać, że zwykle wynik starcia jest wiarygodny.** Kiedy pokonasz wroga armię, musisz jeszcze zdobyć stolicę prowincji – oblężenia wyglądają podobnie jak bitwy, na bieżąco widzisz napisy informujące

**Wystarczy kilkanaście minut, by opanować podstawy sterowania i najważniejsze mechanizmy rozgrywki.**

o tym, co dzieje się w mieście (np. „brakuje żywności” – wniosek: morale obrońców zacznie spadać, czyli zwycięstwo jest bliskie). W wojnie udział biorą także szpiegdy, zupełna nowość w serii Europa Universalis. Potrafią spowodować dezercję w szeregach wroga, zaszkodzić reputacji innego państwa i ogólnie sporo napsocić.



Manhattan - wiesz, to wysepka kupiona od Indian za grosze.

**Bardzo ciekawym elementem rozgrywki jest coś, co nazwałbym ogólnie „filozofią państwa”** (w instrukcji to tzw. forma rządów), na którą składa się kilka różnych kwestii – np. podejście do rozwoju technologii czy szlachectwa. Filozofię wyznaczają też tzw. „doktryny państwowe”, specjalny rodzaj wybieranych co jakiś czas bonusów – np. przyjęcie idei „ekonomia Smitha” zwiększa produktywność w całym państwie, a „patron sztuki” daje miesięczną premię do prestiżu. To też nowość w serii.

**Piszę o Europie Universalis III w samych superlatywach, ale szczerze mówiąc, są one uzasadnione.** W grze udoskonalono dosłownie wszystko, wrażenie jest takie, jakby wreszcie 100% pomysłów noszonych przez szwedzkich programistów pod zimowymi czapkami udało się zrealizować zgodnie z zamierzeniem. Jasne, na ten tytuł wciąż nie mają co spoglądać ci, co czekają na Crysisa... chociaż nie, na Crysisa czekają wszyscy... W każdym razie rzeźników o ksywkach PWN\_R\_XXX czy Frag Ping Ping nowa Europa nie przekona, ale w swoim gatunku to naprawdę świetna produkcja.

## Czas na wojnę!

By wypowiedzieć innemu państwu wojnę bez większych konsekwencji, musisz mieć ku temu powód, tzw. casus belli. Wymóg ten można w łatwy sposób obejść...



**1** Chcesz zaatakować sąsiada, ale wiesz, że robiąc to bez powodu, stracisz prestiż na arenie międzynarodowej. Czas na podstęp!



**2** Wszystkim państwom, które znajdują się na drodze ekspansji twojego sąsiada dajesz gwarancję, że staniesz w ich obronie, gdy ktoś naruszy ich granice.



**3** Już? Świetnie – wystarczy, że sąsiad ruszy się poza swoje terytorium i masz już casus belli. Czas na wojnę, pojedynki na szpady i salwy z armat!



## Europa Universalis III

Producent: Paradox Entertainment  
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.europauniversalis3.com/>

cena 99,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1,9 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000 XP

jak na tak złożony tytuł, gra się bardzo wygodnie • wydarzenia w świecie gry nie toczą się już tak sztywno, zgodnie z autentycznym przebiegiem historii – wszystko zależy od gracza

nie naprawdę istotnego

Seria EU zawsze była produkcją z gatunku „tylko dla wybranych”. Jej trzecia część dowodzi, że „wybrany” może być każdy.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

5-  
OCENA

Autor: Foch77



# BATTLESTATIONS

## ★ MIDWAY ★

Jeden z zachodnich serwisów trafnie zauważył, że ta gra powstawała mniej więcej tyle, ile trwało zaangażowanie USA w II wojnie. Czy z tym samym efektem?



**N**o... nie. O dziwo żaden prawdziwy Japończyk nie ucierpiał podczas prac nad Battlestations: Midway, nie zatonała żadna łódź podwodna, nie zestrzelono nawet jednego samolotu z czerwonym kółkiem. W ogóle rozmach jest tu jakiś nie ten. Powodem tego jest być może fakt, że grę robili nie Amerykanie (którzy przy produkcji filmu „Pearl Harbor” wydali więcej kasy niż wynosiły wojenne straty spowodowane przez Japończyków w 1941), a Węgrzy – skupieni pod sztandarem Eidosa.

O opóźnieniu premiery nie było może zbyt głośno na świecie, bo tak naprawdę nikt ze szczególnym utęsknieniem tej gry nie wypatrywał. Owszem – zapowiadała się jako ciekawy miks akcji i strategii, jednak trudno poważnie w 2007 roku traktować grę, która w zamierzeniach miała być hitem przeznaczonym na pierwsze Xboxy. Autorzy zdawali sobie z tego sprawę, dlatego zdecydowali, że tytuł wyjdzie tylko na PcCety i X360, a całość przygotowali dodatkowo miłą Jankesom otoczką.

**Zaczniesz zabawę w małej łódce wyposażonej w marne działko, ale skończysz, dowodząc całą flotą.**

Najbardziej zastanawiające jest to, dlaczego to właśnie Europejczycy tworzący gry starają się tak bardzo przypodobać Amerykanom. Dawno nie widziałem tytułu wyprodukowanego po drugiej stronie Atlantyku, w którym gwiazdzisty sztandar powiewałby tak ochoczo, a który by jednocześnie prezentował tak cukierkowy i pełen patosu obraz wojny. Może programiści w kraju Wuja Sama mają więcej wstydu?

Fabula jest w Battlestations: Midway dość istotna. Jej śledzenie nie jest co prawda wymagane do wykonywania kolejnych celów misji, jednak liczba przerwników filmowych (nie najbrzydszych zresztą) sprawia, że trudno przejść obok niej obojętnie. Pokrótkę chodzi o to, że wcielasz się w młodego dowódcę marynarki, który jest w miarę postępow w grze coraz częściej

awansowany. O ile zaczniesz więc zabawę w małej łódce wyposażonej w marne działko, to skończysz, dowodząc całą flotą.

Całą? No właśnie – choć początkowe misje możesz ukończyć nawet bez odwiedzania mapy taktycznej, później do niej będziesz przeskakiwał z wawo i chętnie. Choć gra nie wygląda wówczas szczególnie efektownie, to właśnie w charakterze dowódcy ślęczącego nad stołem spędzisz większość czasu – propor-

cje są uzależnione od twoich preferencji, ale uwierz, że samo atakowanie nie jest aż tak fascynujące. Tym bardziej że AI radzi sobie z tym nie gorzej niż ty.

To, że główny bohater to człowiek morza, nie oznacza, że w grze kierować będziesz tylko mniej lub bardziej ślamazarnymi statkami. Powiedzieć, że akcja Battlestations: Midway dzieje się jedynie na Pacyfiku, to nieco za duży skrót myślowy. W grze siądziesz za sterami kilkunastu samolotów i 23 statków –





## Pomaluj mój świat...

Aby uprzyjemnić sobie nieco latanie oraz pływanie, możesz włączyć jeden z dwóch specjalnych trybów graficznych, czyli...



w tym okrętów podwodnych, szybkich łodzi zwiadowczych, a nawet gigantycznych i nieuzbrojonych transportowców. Co ciekawe, walka niemal zawsze toczy się na wszystkich płaszczyznach, ty zaś masz możliwość kontrolowania każdej z maszyn.

Jak nietrudno się domyślić, BM nie jest symulatorem. Sterowanie zostało tu znacznie uproszczone, co jednak nie oznacza, że nie poczujesz różnicy między zachowaniem łodzi podwodnej a wielkiego bombowca. Choć zasady kontrolowania maszyn poznasz dosłownie w minutę, to już pełne opanowanie tych potworów i zmuszenie, by robiły dokładnie to, co zamierzasz, może potrwać nieco dłużej.

Bolączką gry Węgrów jest długość kampanii. Nie byłoby problemu, gdyby w tym trybie można było się wcielić również w Japończyków – niestety, taki wybór nie wchodzi tu w rachubę. Zabawę w awansowanie zakończysz więc po 11 misjach, z których te najdłuższe zajmą ci może z godzinę – a i tak mogłoby być krócej, gdyby autorzy pozwolili na kompresję czasu, o którą momentami aż się prosi. Po prostu wildcaty to nie F16, trochę czasu na dolecanie do celu potrzebuje.

Na pocieszenie w singlu pograć można również w 10 misji dodatkowych – „challenges”. Tu od razu wybierasz, czym chcesz kierować i wykonujesz zlecenie ci za-

dania. Rozgrywka w tym trybie nie jest już tak przyjemna jak w kampanii, ale i tak warto sobie wszystkie zlecenia wykonać, gdyż stanowią one bardzo dobry trening przed najprzyjemniejszą częścią Battlestations, czyli...

...multiplayerem! Gra pozwala na zmierzenie się w Internecie lub sieci lokalnej ośmiu graczom, którzy również nie są ograniczeni tylko do jednego statku czy samolotu, ale mogą je swobodnie zmieniać. W sumie więc na polu bitwy może być nawet ponad 100 różnych jednostek! Oczywiście nie trzeba dodawać, że w tym trybie można wreszcie sięgąć za sterami A6M zero i skopać odwołki Amerykanom...

**Battlestations: Midway niestety nie może być określony mianem tytułu nextgenowego.** Grafika może nie straszy, ale wyraźnie po niej widać, że powstawała pod kątem maszyny o bardzo skromnych możliwościach, czyli pierwszego Xboxa. Nieco ratują sytuację dodatkowe efekty (patrz: screeny), ale i tak ogólne wrażenie jest raczej średnie. Polskie gry z serii Combat Wings wcale nie wyglądają gorzej.

Nie jestem też do końca pewny, czy na dłuższą metę takie połączenie – uproszczonej strategii i nieskomplikowanej zręcznościówki – znajdzie tak naprawdę wielu zwolenników. Może lepiej kupić sobie dwie osobne gry?...

### Battlestations: Midway

Producent: Eidos Hungary | Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.battlestations.net/>

cena 99 90

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja, strategia

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP

ciekawy miks akcji i strategii • zbalansowany poziom trudności • duża liczba statków i samolotów • świetny multi

ni to pies, ni to wydra • przydałoby się kompresja czasu • w singlu za wiele grania nie ma

W singlu to zabawa na kilka godzin, ale na biera rumieńców w grze wieloosobowej. Warto, jeśli jesteś usciawiony.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIEK

4

Autor: Teutates

# 7164 konkurs SMS

## STALKER CIEŃ CZARNOBYLA

Już w kwietniu odbędzie się premiera najbardziej oczekiwanej gry akcji FPP – S.T.A.L.K.E.R.! Tymczasem przygotowaliśmy dla was superkonkurs, w którym można wygrać:

### Wypasiony monitor 19" LCD BenQ FP92W



10 gier  
S.T.A.L.K.E.R.  
Cień Czarnobyla

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:  
Co podawano dzieciom po wybuchu reaktora w Czarnobylu?

A. plyn Lugola B. coca-cole C. kogel-mogel

Odpowiedź wpisz według schematu:

CL.ST.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),

i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Sponsorzy nagród: BenQ CD PROJECT



# UFO

## AFTERLIGHT

Dzięki Afterlight widać światełko w tunelu, które mówi o tym, że wielka saga rozpoczęta przez Microprose jeszcze się nie zakończyła...

Inwazja Obcych na Ziemię w końcu się powiodła. Po zdominowaniu całego globu dali nam dwie możliwości – albo opuścimy naszą planetę, albo zostaniemy wycięci w pień. Jako trzecią opcję równie dobrze mogli dorzucić konieczność oglądania obrad sejmu 24 godziny na dobę. Oczywiście wybraliśmy emigrację – **Mars wydawał się całkiem dobrym miejscem, ale tylko do czasu.** Marsjanie nie przywitani nas z otwartymi ramionami, lecz zaczęli wojnę. Wojnę, której nie możemy przegrać...

Po tak doniosłym wstępie czas przejść do szczegółów. UFO jest czymś pomiędzy strategią turawą a RTS-em – wszystko zależy od ciebie. To ty ustawiasz, w jakich sytuacjach ma się włączać aktywna pauza – rozgrywkę możesz więc toczyć zarówno w czasie rzeczywistym, jak też korzystać z tur. Biorąc pod uwagę preferencje graczy, jest to bardzo udane rozwiązanie i sprawdza się wyjątkowo dobrze.

W UFO: Afterlight dowodzisz jednostkami na dwóch płaszczyznach. Pierwszą jest mapa Marsa, gdzie wydajesz rozkazy, prowadzisz badania itd. **Przy zaatakowaniu wrogiej jednostki widok przełącza się na bardziej szczegółowy, byś mógł skutecznie**



**dowodzić swoim oddziałem.** Jest to element bardzo charakterystyczny dla gier spod znaku Total War, ale tutaj również pasuje jak ulał.

Na samym początku będziesz się zajmował głównie prowadzeniem badań na powierzchni Marsa. Pomoże ci przy tym zróżnicowanie wśród dostępnych jednostek – dowodzisz żołnierzami, technikami oraz naukowcami. Każda z dostępnych postaci może rozwijać się równocześnie w dwóch kierunkach. W związku z tym nie stoi na przeszkodzie w stworzeniu Rambo-intelektualisty.

Tak jak w prawie każdej wydanej ostatnio grze, tak i tutaj znajdziesz elementy RPG. **Wszyscy bohaterowie wyposażeni są w szereg statystyk.** Do tego dochodzą jeszcze zdolności specjalne, jak lepsze dowodzenie w przypadku żołnierzy czy specjalizacja w określonej dziedzinie wśród naukowców. Ich umiejętności rozwijają się nie jest podstawą przy tworzeniu zróżnicowanej ekipy.

Podczas gry prawie w ogóle nie będziesz zwracał uwagi na surowce, ponieważ przeważnie wpływają one szerokim stru-

mieniem do magazynów. To, co zajmie ci najwięcej czasu, to nadzorowanie swoich ludzi. W tym pomoże ci przyjazny

**Afterlight to nie jest gra, do której można przysiąc na pięć minut.**

tutorial, który jest pozycją obowiązkową zarówno dla fanów serii, jak i dla kompletnych „świeżaków”. Potrzeba trochę czasu, aby w pełni opanować przebijanie się przez wszystkie menu, jednak później wszystko staje się niesamowicie intuicyjne.

W związku z tym, że musisz dbać tutaj zarówno o rozwój technologiczny, jak i o rozszerzenie swoich władz, będziesz musiał cały czas grać w skupieniu. **Zawsze jest coś do zrobienia, a drzewko technologiczne zaspokoi chyba każdego.** Do tego dochodzą jeszcze tony sprzętu, w który możesz wyposażać ekipy badawcze. Dlatego też trzeba mieć nieustannie oczy dookoła głowy, aby nie przeoczyć żadnego ważnego szczegółu. To nie jest gra, do której można przysiąc na 5 minut...

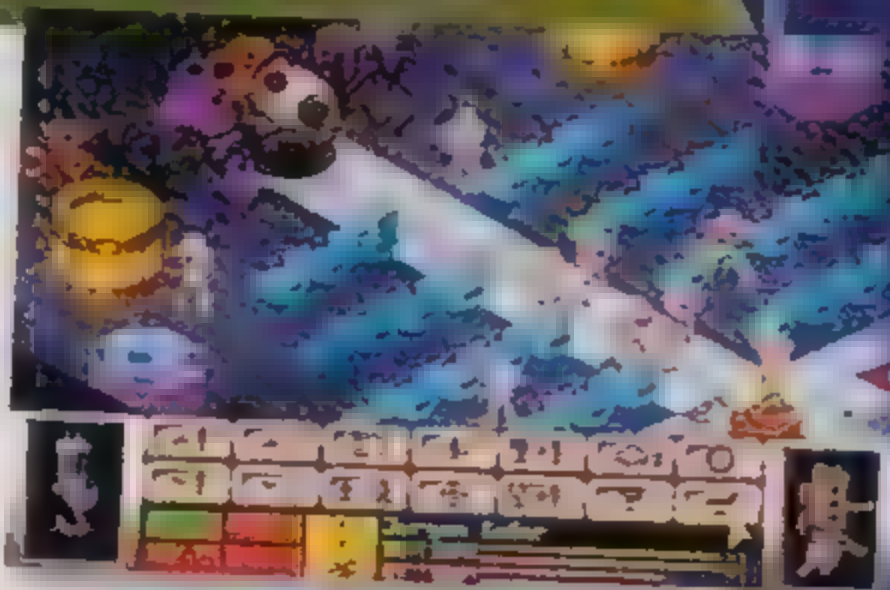


Grafika jest, jak dla mnie, trochę zbyt cukierkowa, ale zapewne znajdzie swoich zwolenników. Do wyglądu postaci i ich animacji nie mam żadnych zastrzeżeń. **W porównaniu z poprzednią częścią widać, że ludzie z Altar wzięli się za optymalizację silniczka,** ponieważ ten poprzedni potrafił czasami z płynnej gry zrobić pokaz slajdów. To, co może się nie podobać, to małe zróżnicowanie lokacji – prawie wszędzie czerwone pustynie i metalowe konstrukcje. Jednak czego innego można wymagać od Marsa?

Przy wyspie strategii, z którym mamy do czynienia ostatnio, UFO: Afterlight jest całkiem smakowitym kąskiem. Więc jak? Zajmiesz się kolonizacją Marsa?

## Nieznajomym się nie UFO

Cykl UFO został zapoczątkowany przez Microprose w 1994 roku. Z początku były to gry stricte strategiczne (pierwsze trzy części), lecz czwarta odstępowała kładła nacisk głównie na walkę. Pierwsza produkcja z serii (UFO: Enemy Unknown) narobiła dużo szumu w latach 90. i spowodowała, że na koncie Juliana Gollopa (główny programista) pojawiło się kilka dodatkowych zer.



### UFO: Afterlight

Producent: Altar Games  
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.ufo-afterlight.com/>

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB



# The Sims Historie z życia wzięte

**Specom z Electronic Arts należą się wyrazy uznania**  
– przy serii The Sims wchodzą na szczyty sztuki marketingowej i wciąż znajdują sposób, by po raz kolejny sprzedać to samo.

**J**aki tym razem? Całą zawartość The Sims 2 plus kilka elementów znanych z dodatków poddano procesowi kompaktowania (jak foldery w Outlook Express), obcięto swobodę rozgrywki i zoptymalizowano tak, by gra chodziła bez kłopotu na nowszych laptopach. Pomysł niezły, bo styl rozgrywki, jaki narzucają Historie z życia wzięte, świetnie nadaje się na krótkie,

kilkunastominutowe sesje gdzieś na lotnisku czy w pociągu – dawno jednak nie widziałem „dodatku” (ten jest samodzielny), który oferowałby tak mało nowości.

O co chodzi? Zamiast całkiem luźnej zabawy, w której na początku tworzysz własnego Sima, a potem kierujesz nim, jak chcesz, **Historie oferują ci dwa gotowe życiorysy**

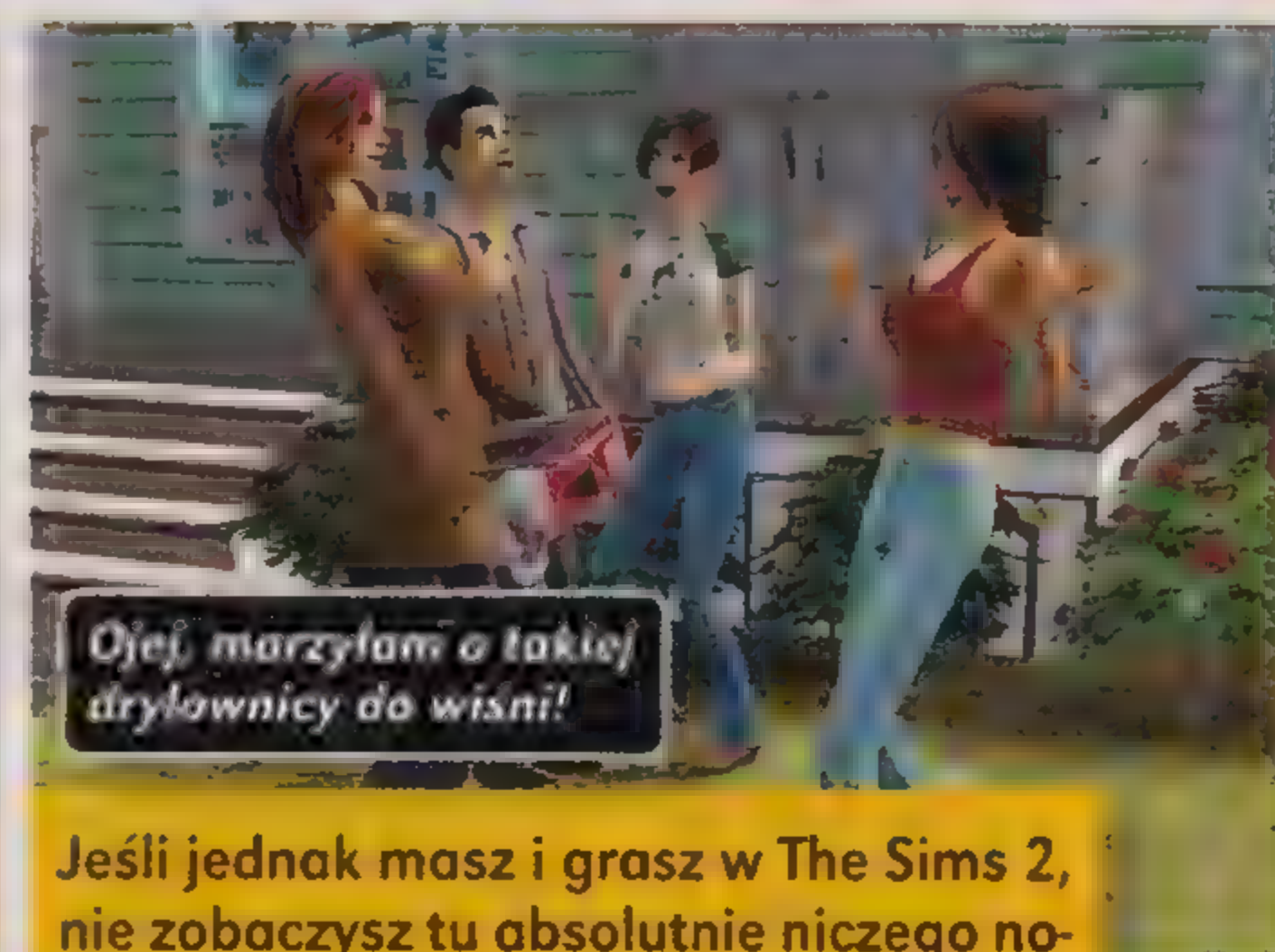


– **Reni Sianko i Wincenta Kotwicy.** Renia straciła pracę w SimCity, przyjeżdża do osiedla Cichy Kącik w odwiedziny do cioci, zaś bogaty naukowiec Wincenty rozstaje się z dziewczyną i korzysta z przerwy w pracy, by ułożyć sobie życie. Zabawa polega na tym, by wykonywać kolejne zadania stawiane przez komputer (np. znajdź pracę) – kiedy to robisz, fabuła posuwa się do przodu.

Jakie są tego konsekwencje? Rozgrywka jest bardziej ukierunkowana, a przy tym nie traci nic z charakteru serii. Wydaje się też, że **programiści obniżyli trochę wymagania co do spełniania**

**Dawno nie widziałem „dodatku” (ten jest samodzielny), który oferowałby tak mało nowości.**

**pragnień Simów,** teraz mogą oni dłużej przeżyć bez wizyty w toalecie czy prysznicy, co też wpływa na grywalność.



Jeśli jednak masz i grasz w The Sims 2, nie zobaczysz tu absolutnie niczego nowego – takie same, a nawet lepsze historie możesz sobie wymyślić zupełnie sam. Z drugiej strony, jeśli nie grałeś wcześniej w Simsy, to chyba najlepszy sposób, by zapoznać się z serią – całą jej ideę Historie sprzedają w bardzo zwarty sposób. Sprzedają...



## The Sims: Historie z życia wzięte

Producent: Mans  
Dystrybutor PL: EA Polska

<http://thesimstories.com/>

**Wymagania:** procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP

The Sims w zwartej postaci • fabuły będą się podobać fanom serii – są utrzymane w jej klimacie • łatwa obsługa na laptopie

jeśli widziałeś The Sims 2, nie znajdziesz tu niczego nowego • w związku z czym cena mogłaby być nieco niższa...

Dla tych, którzy nie znają serii: simsomaniacy z większym stażem mogą kupić wtedy, gdy na ich laptopie nie chodzi The Sims 2.

**GRYWALNOŚĆ** 5-  
**GRAFIKA** 4+  
**DŹWIĘK** 4+  
**OCENA** 4

## Trackmania: Kazaa.

# TrackMania United

**Choć francuskiemu Nadeo daleko do giganta, jakim jest EA, obie firmy wpadły na identyczny pomysł – sprzedać jeszcze raz to samo, w nowym opakowaniu...**

**N**ajgorsze zaś jest to, że w obu przypadkach nie da się wystawić próbom tym niskiej noty – tak jak opisane wyżej Historie, TrackMania United niczym właściwie nie zaskakuje, ale... bardzo trudno oderwać się od monitora po odpaleniu gry.

United bazuje na lekko podrasowanym silniku poprzedniej TrackManii, opatrzonej podtytułem Nations i rozprowadzanej za darmo, ponadto wykorzystuje trasy i modele pojazdów z innych części serii, głównie z Original i Sunrise. Jak swoi poprzednicy, również

United łączy rozgrywkę dla jednego i wielu graczy, a także wyścigi, z układaniem torów (w jednym z trybów poszerzonym o zasady gry logicznej) to oznacza, że jest to najbogatszy pakiet z wszystkich dostępnych na rynku produkcji opatrzonego charakterystycznym logo TM.

Wyścigi wyglądają tak samo – toczą się na maksymalnie pokręconych torach, a przy tym liczy się w nich przede wszystkim czas przejazdu, bo pojazdy przenikają przez siebie. To, co United oferuje nowego, to – poza bardziej przemyślaną i dopracowaną konstrukcją menu – mnóstwo

**Najbogatszy pakiet z wszystkich produkcji opatrzonego charakterystycznym logo TM.**

nowych opcji sieciowych. Idea jest taka, by graczy połączyć w wielką społeczność, która wymienia się plikami (stworzone samodzielnie modele samochodów, torów itd.), także handlując ze sobą za pomocą wirtualnej waluty. Internetowe społeczności coraz częściej będą stawiały się ważnym elementem wszystkich gier, United jest w tej dziedzinie pionierem.

Są też wady – głównie słabo zoptymalizowany engine graficzny oraz gorszy wygląd mniej typowych dla cyklu scenarii

(znana z Nations „Stadium” wygląda świetnie, „Rally” i „Coast” już dużo gorzej) – ale nie wpływają one na wysoką grywalność. Jak inżynier Mamorin, lubię chyba tylko te gry, w której już grałem...



Jaki Player1?  
Mówi mi Loeb!



## TrackMania United

Producent: Nadeo  
Dystrybutor PL: Techland

<http://www.tm-united.com/>

**Wymagania:** procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

grywalność • mnóstwo tras, samochodów itd. • sieciowe opcje społeczności

słabo zoptymalizowany engine

TrackMania stworzona jest do tego, by grać w sieci. United ułatwia to tak, jak tylko możliwe. Spędzisz przy tym tytule wiele czasu...

**GRYWALNOŚĆ** 5-  
**GRAFIKA** 4+  
**DŹWIĘK** 4+  
**OCENA** 4+



Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o tym, aby cofnąć się w czasie i zamieszkać w średniowiecznej Europie, to zagraj w The Guild 2 i... zastanów się nad tym jeszcze raz.

# The Guild 2

**N**ajnowszą produkcję 4Head Studios można określić mianem jednej z najlepszych symulacji życia w średniowiecznej Europie. Poprzez połączenie elementów RTS-a z grą ekonomiczną i RPG twórcy dali nam szerokie pole do popisu i prawie nieograniczone możliwości rozwoju. Czyżbyśmy mieli do czynienia z grą idealną? Z wielkim żalem muszę stwierdzić, że nie tym razem...

Przygoda w The Guild 2 zaczyna się jak w każdym porządnym RPG od stworzenia postaci – różnica jest tylko taka, że akcja toczy się w średniowiecznej Europie, a zamiast walczyć z potworami, głównie sprzedajesz i kupujesz. Kreując bohatera, możesz zdecydować o jego wyglądzie, jednak ze względu na dość ograniczone opcje w tym zakresie, po kilkakrotnym rozpoczęciu zabawy miałem wrażenie, że gram w komputerową wersję „Ataku klonów”. Karierę swojej postaci możesz prowadzić na kilka różnych sposobów – albo zając się legalną działalnością (rzemieślnik, uczonek bądź handlarz), albo też wybrać „ciemną stronę Mocy” i rabować uczciwych mieszkańców jako złodziej – każda z klas daje ci też kilka różnych wariantów dalszego rozwoju. Na przykład: **uczeni mogą nawracać niewiernych albo prowadzić sklepy z tajemniczymi miksturami czy perfumami**. Dzięki temu The Guild 2 nie znudzi się szybko, po zakończeniu zabawy jedną klasą postaci zawsze można zagrać inną, a rozgrywka będzie wtedy wyglądać zdecydowanie inaczej.

Ekonomiczna część The Guild 2 opiera się w głównej mierze na zasadzie: tanio kupić, drogo sprzedać. Zazwyczaj nabywać będziesz surowce, a upłytniać gotowe wyroby, lecz możesz sam zająć się pozyskiwaniem drewna bądź złota. **Grę obsługuje się w sposób łatwy i przyjemny, ponieważ całym procesem produkcji kierujesz**



**z poziomu jednego okna.** Określasz, jakie przedmioty mają produkować twoi pracownicy, i dbasz o to, by surowce wpływały do magazynów szerokim strumieniem. Jeżeli rozwijanie biznesu w ogóle cię nie interesuje, to możesz oddać swój zakład w ręce AI. Nie jest to dobry krok, ponieważ sztucz-

**Po zakończeniu zabawy jedną klasą można zagrać inną, a rozgrywka będzie wyglądać zdecydowanie inaczej.**

na inteligencja trochę kuleje i nie masz co liczyć na dynamiczny rozwój. Dodatkowo każdy z budynków możesz ulepszyć (wstawić kraty antywłamaniowe w oknach, zakupić nowy sprzęt czy też prymitywny system przeciwpożarowy). Takie działania dobrze wpływają na morale pracowników, a co się z tym wiąże – na ich wydajność. Złożoność tej gry naprawdę zaskakiwała mnie na każdym kroku.

Inną drogą do bogactwa jest rozpoczęcie kariery politycznej w radzie miejskiej. Wystarczy tylko, że wysuniesz swoją kandydaturę i przekonasz elektorat o tym, że jesteś najlepszym kandydatem na dane stanowisko. Agitację możesz prowadzić na wiele sposobów – począwszy od wykorzystania zdolności krasomówczych swojej postaci, poprzez przekupstwo, na łamaniu kości kończąc. Wraz z uzyskaniem miejsca w radzie zdobywasz szereg przywilejów. **Możesz**

**ustalać podatki, kierować strażą miejską czy też torturować naprzykrzających się członków konkurującego rodu.** Opcja rozpoczęcia politycznej kariery sprawia, że rozgrywka staje się bardziej emocjonująca.

Oprócz powiększania własnego skarbca musisz też zatroszczyć się o przetrwanie rodu. Najpierw trzeba znaleźć osobę stanowiącą odpowiedni materiał na tzw.

W wielkim świecie interesów zawsze jest czas dla znajomych.



## The Guild

Pierwsza część The Guild nigdy oficjalnie nie pojawiła się w Polsce, światową premierę miała natomiast 18 października 2002 roku. Recenzentom przypadł do gustu fenomenalny engine animujący 4 wielkie europejskie miasta, a w nich maksymalnie 500 mieszkańców, jak również swoboda podczas rozgrywki. Średnia ocen wystawionych przez serwisy i pisma branżowe wyniosła około 80% – ciekawe, jak będzie tym razem?

„drugą połowę”. Pomoże ci przy tym opcja „Dynastia”, która wyświetla osoby ważne dla kierowanej postaci, w tym najlepsze kandydatki/kandydatów na żonę/męża. Po przejściu całego procesu zalecania się (prawienie komplementów, całuski, obdarowywanie prezentami) przychodzi czas na oświadczyzny, później możesz zabrać się dziarsko za zwiększanie liczebności rodziny. Po pojawieniu się potomków The Guild 2 zaczyna ujawniać swoje najmocniejsze strony. W trakcie rozgrywki możesz sterować zarówno głową rodu, jak i potomkami (maksymalnie trzema postaciami) – **każdym z członków rodziny niezależnie od pozostałych, co zwiększa poziom trudności gry.**

By rozwijać bohaterów, potrzebne są igrzyska, które otrzymują oni za ważne osiągnięcia, zwykle punkty przełomowe w ich życiu (np. zdobycie dobrej posady, ożenek itd.). Możesz je od razu wydać na zwiększenie statystyk postaci, a gdy rozdysponujesz ich odpowiednią liczbę, postać „wskoczy” na następny poziom. To z kolei da ci dostęp do nowych opcji, a także budowl i możliwość ulepszenia pozostałych. System prosty i zarazem bardzo wygodny w użytkowaniu.





Graficznie The Guild 2 prezentuje się wyśmienicie. Urocze zakątki Francji, Niemiec i Albionu wykonane są z dużą szczegółowością. Wszystko wygląda tutaj sielankowo, co jednak nie każdemu musi się podobać. **Engine dobrze sobie radzi zarówno z prezentowaniem rozległych połaci terenu, jak też z wnętrzami budynków** (w The Guild 2 możesz wejść praktycznie do każdego z nich). Niestety wymagania podane przez producenta są nader optymistyczne – gdy miasto zaczyna się rozwijać, gra potrafi się porządnie „przyciąć”.

Nadszedł czas na dodanie łyżki dziegciu do tej beczki pełnej miodu. The Guild 2 ma sporo błędów, z których część uniemożliwia prowadzenie dalszej rozgrywki. Czasami może się zdarzyć, że przy natłoku informacji przez przypadek zamkniesz okienko, w którym miałeś dokonać wyboru podczas rozmowy. Wtedy możesz sztywnąć się na wczytanie poprzedniego stanu gry, ponieważ postać zablokuje się na dobre. Mój bohater siedział bezczynnie w budynku rady miasta, a ja nie mogłem nic na to poradzić. Kolejnym **zgrzytem jest wynajdywanie ścieżek** – zarówno wózki transportowe, jak i mieszkańcy mają tendencję do wybierania najdłuższej i najbardziej pokręco-

nej trasy na całej mapie. Wymusza to na graczku nieustanne obserwowanie poruszających się postaci i kontrolowanie ich drogi. Gdy masz więcej niż jeden zakład, staje się to niesamowicie uciążliwe i sprawia, że chcesz wyłączyć grę.

The Guild 2 można porównać do nieudolnie obrobionego szlachetnego kamienia. Ładnie się prezentuje, ale brakuje tego ostatniego szlif, który może oczarować. Szkoda, że czasami wielki potencjał jest rujnowany przez niechlujne wykonanie. Miejmy nadzieję, że twórcy niedługo wydadzą odpowiednie łatki... **C**



### The Guild 2

Producent:  
4Head Studios

Dystrybutor PL:  
CD Projekt

<http://www.theguild2.com/>

cena  
99 90

Multiplayer: tak

Genunek: RTS/RPG/ekonomiczne

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB



niesamowicie rozbudowana • łatwa w obsłudze  
• przyjemna dla oka grafika



sporo błądów • parę nieprzemysłanych rozwiązań

Mimo błędów jest to kwalitacyjnie dobra gra. Najbardziej cieszą tych, którzy uwielbiają się za miłośników średniowiecza – choć nie tylko ich.

GRYwalność

4+

4+

4+

Autor: Krzysiek

# 7164 konkurs SMS

Do wygrania  
5 najnowszych  
odtwarzaczy MP3  
Bellwood 1 GB FM OLED

Odtwarzacz MP3 Bellwood BMP-151 to znakomita jakość dźwięku, dwukolorowy czytelny wyświetlacz typu OLED (128 x 64) oraz wbudowane radio.

Odtwarza pliki MP3 i WMA, ma menu w języku polskim, katalogowanie odsłuchiowanych utworów, dyktafon, equalizer oraz szereg innych funkcji. Ponadto posiada atrakcyjny design i jest wykonany z antypoślizgowego materiału.

Aby wygrać, wyślij SMS z prawidłową odpowiedzią:

Odtwarzacz BMP-151 ma wbudowane:

A. radio

B. mikrofalówkę

C. CB radio

Odpowiedź wpisz według schematu: CLBLX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Sponsor nagród:

BELLWOOD



# SILVERFALL

Zapowiadany jako Sacred Diabło 2007 w pełnym 3D, podlany sosem z Arcanum. Super?

**J**uż na pierwszy rzut oka widać, że ktoś (czytaj: twórcy) poza czerpaniem z najlepszych wzorców bardzo chciał zrobić coś oryginalnego. Komiksowa grafika, trolle i gobliny, które dołączyły do elfów i ludzi jako ras grywalnych, konflikt natura vs. technika zamiast dobro vs. zło – Silverfall zapowiadał się bardzo fajnie. Tym bardziej że odgrazano się, iż będzie to hack'n'slash z rozbudowaną fabułą. I że przypadnie do gustu graczom preferującym nieco bardziej wyszukaną rozrywkę niż tylko ciągłe walenie w klawisze myszki.

Początki są jednak... dziwne. Po stworzeniu postaci (czyli wyborze rasy, płci i wyglądu – profesja zacznie cię interesować dopiero po awansie na 2. poziom doświadczenia) lądujesz w ciele maga ze spiczastymi uszami. Całkiem doświadczonego, więc eksterminacja nieumarłych najeźdźców, którzy właśnie teleportowali się w odwiedziny do Silverfall, nie przysparza większych kłopotów. Zawiazanie akcji jest dzięki temu całkiem dynamiczne. Siejesz kulami ognia na lewo i prawo, podziwiasz widoki, efekty specjalne i fizykę – zwłaszcza latające w powietrzu ciała – ale czegoś tu jednak brakuje...

I nie chodzi wcale o to, że gdzieś się podziela twoja postać, bo gdy tylko pokonasz bossa, jaźń gracza przenosi się do obozu uchodźców i ciała stworzonego wcześniej bohatera. W swej własnej skórze już taki potężny nie jesteś, dlatego też nikogo nie powinny dziwić pierwsze zadania, polegające na tłuczeniu zastępów wrogów. Teoretycznie szukasz także innych uchodźców czy zgubionego przez nich dobytku, ale w praktyce i tak sprowadza się to do ciągłej młócki.

Za zabite zombiaki dostajesz ikspeki, system poziomów doświadczenia roz-

wiązано bowiem tradycyjnie. Mniej tradycyjny jest za to rozwój umiejętności, podzielonych na trzy drzewa po trzy gałęzie każde. To dzięki nim określasz, w czym twoja postać ma się specjalizować. Co ważne, **nie masz niemal żadnych ograniczeń – możesz stworzyć nawet maga posługującego się bronią palną!** Linia podziału przebiega bowiem między naturą a techniką, magia jest natomiast neutralna i może być używana zarówno przez „druidów”, jak i technokratów.

Umiejętności jest w sumie około 130, na każdy poziom doświadczenia dostajesz po cztery punkty, ale że w większość zdolności można wpakować więcej niż jeden, i tak trzeba się zdecydować na

specjalizację. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by się w połowie gry rozmyślić. Za drobną opłatą punkty wydane na umiejętności można bowiem odzyskać. Jedyny problem to fakt, że nie da się tego samego zrobić z tymi spożytkowanymi na cechy (siła, wytrzymałość, inteligencja i zręczność). A inteligentny wojownik (bo eksmagowi zachciało się walki wręcz) za daleko nie zajdzie, gdyż co lepsze pancerze czy broń wymagają odpowiednio wysokich parametrów charakterystycznych dla danej profesji.

Jeszcze bardziej ograniczony jesteś w wyborze strony konfliktu. Choć możesz pozostać neutralnym, pozbawiasz się w ten sposób dostępu do najciekawszych przedmiotów i umiejętności. **Co powiedziałbyś na broń palną czy możliwość zamiany w wilkołaka?** Dobra, nie jest to jakaś wielka nowość, ale przyznać trzeba, że rozwiązano to całkiem przyjemnie. **Jedyny problem to ko-**

nieczność dokładnego czytania kwestii dialogowych i opisów questów – bo to właśnie dokonując w nich wyborów, opowiadasz się po jednej ze stron konfliktu. To sprawia, że nawet jedna nieopatrzna wypowiedź może cię pozbawić dostępu do ulubionego gunga. A nawet jeśli nie pozbawi, to sprawi, że będziesz musiał dłużej poczekać na te najlepsze umiejętności, bo wydłuży się czas osiągnięcia upragnionych 100% zaangażowania w wybranej frakcji.

Dobra, zostawmy już ten rozwój w spokoju. W końcu i tak ważniejsze są questy i przyjemność z grania. Tutaj jednak odnajdujemy największe braki Silverfalla. O ile swoboda przy levelowaniu jest OK, to samo zdobywanie iskpeków nie jest tak miłe. OK, jeśli







## Arcanum: Przypowieść o Maszynie i Magyi

Jedna z tych kultowych gier, co to mają zagorzałych zwolenników, ale szerszej publiczności do gustu nie przypadły. RPG znacznie poważniejsze, z rozbudowanym wątkiem konfliktu techniki z magią, który w Silverfall przerobiono na walkę techniki i natury.



## Dungeon Siege

Hack'n'slash pełną gębą, z trójwymiarową grafiką i sztuczną inteligencją, która może przejąć kontrolę nad wszystkimi członkami drużyny. Fabuła jest w DS jeszcze mniej rozbudowana niż w Silverfall, ale hordy wrogów eksterminuje się całkiem przyjemnie, a i przeciwnicy są równie pokręcani (np. parowe mechy i niemilcy z bronią palną).

ktoś jest wielkim fanem hack'n'slashów, poczuje się jak w siódmym niebie, ale jeśli szuka jednak czegoś więcej, będzie miał problem. **Bo walka jest tu do bólu schematyczna, a w dodatku trzeba wszystko robić samemu.**

Owszem, możesz chodzić z dwoma towarzyszami (do wyboru z 10 – o ile, rzecz jasna, uda ci się wszystkich znaleźć), ale ich inteligencja ogranicza się do dwóch stanów. **Członkowie drużyny albo będą koncentrowali się na walce, albo będą pomagali graczowi. Brakuje czegoś bardziej zaawansowanego, tym bardziej że te polecenia traktują bardzo dosłownie.** Przez to pierwszy z twoich towarzyszy (może robić za lodowego maga lub „lekarza”) albo całkowicie zignoruje twój stan zdrowia, albo też będzie tylko stał, by od czasu do czasu cię podleczyć. Nie przyjdzie mu do głowy, że mógłby też w przerwach kogoś ubić, bo... W zasadzie nie wiadomo, dlaczego. **Aktywnej pauzy czy wydawania rozkazów w trakcie walki niestety nie ma.**

**Fajny hack'n'slash, od którego lepiej nie oczekiwać niczego prócz hord wrogów.**

**różnych wrogów i bólu palca po dłuższej sesji...**

Choć walczyć będziesz na bagnach, w skutych lodem górach, na pustyni czy w lochach, odwiedzisz zarówno miasta pełne techniki (na poziomie maszyn parowych i czarnego prochu – steam-punk rzędzi!), jak i zieleni, przez ciągłą



w drugim z nich nie ma zaś w ogóle głównego questu, jest to więc tylko zupełnie swobodna nawałanka.

W sumie – mimo szumnych zapowiedzi – **Silverfall nie jest niczym przełomowym.** Ładnie wygląda, dzięki fizyce ciała ładnie padają, świat jest duży, a możliwości rozwoju postaci ogromne, ale nawet jeśli dodamy konflikt techniki z naturą, nie wystarczy to, by uznać tę grę za coś wyjątkowego. Ot, po prostu kolejny fajny hack'n'slash, od którego lepiej nie oczekiwać niczego ponad rozwalanie hord wrogów, bo można się mocno zawieść. Jeśli jednak lubisz te klimaty, a nie chcesz inwestować w coś bardziej sieciowego, rezerwuj sobie co najmniej 25 godzin i instaluj Silverfall. Bo co z tego, że przełomu nie ma, skoro wrogów kupa czeka na rozwalenie?

walkę jest to dość nużące. I nie zmienia tego fakt, że **wśród wrogów będziesz miał nawet skrzyżowanie zombi z armatą czy zielone stworki na wózkach lub w mechach.** Co z tego, że fajnie to wygląda, skoro walka i tak sprowadza się do walenia w klawisze myszki – oraz biegania w kółko w przypadku potężniejszych paskud... Sytuację ratuje nieco możliwość szybkiego przemieszczania się pomiędzy ważnymi lokacjami, ale większość questów i tak trzeba przynajmniej w połowie wykonać na własnych wirtualnych nogach. A chodzi się tu tylko przy pomocy myszki, co nie zawsze jest takie wygodne.

Fakt, że na znaczną część tych niedogodności pomoże zagranie ze znajomymi w trybie multi. A właściwie w dwóch: można albo przejść wspólnie całą grę (co wymaga stałego składu, bo nie można wymienić drużyny w trakcie kampanii), albo pograć niezobowiązująco. **W obu jest ograniczenie do 8 graczy,**

### Silverfall

Producent: Monte Cristo  
Dystrybutor PL: LEM  
<http://www.silverfall-game.com/>

Multiplayer: tak  
Gatunek: hack'n'slash

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

przyjemna komiksowa grafika • swoboda w rozwoju postaci • zamiast dobra i zła – natura i technika • niezła muzyka

dość monotonna • mały wybór poleceń dla towarzyszy • przy WoW-ie wysiada

Całkiem niezła i uwspółcześiona alternatywa dla Diablo i Sacred. Wprowadzie trochę od nich nudniejszą, ale jak się nie ma, co się lubi...

GRYwalność: 4  
Grafika: 4  
Dźwięk: 4

4- Dobra



Jeśli lubisz produkcje brutalne, a widok odrąbanej ręki nie jest ci niemiły – oto tytuł dla ciebie. Zagraj w Dark Messiah, jedną z najostrzejszych i jednocześnie najlepiej przemyślanych gier FPP ostatnich czasów.

# Dark Messiah

## MIGHT AND MAGIC

### JAK ROZWINĄĆ BOHATERA?

Choć teoretycznie w Dark Messiah jest kilka dróg rozwoju, w praktyce okazuje się, że najlepiej się gra postacią zrównoważoną, potrafiącą poradzić sobie w bardzo różnych sytuacjach. Poniżej przedstawiam drzewo rozwoju wraz z komentarzami – w co i kiedy warto zainwestować.

#### Walka

##### Walka w zwręciu

- Pierwszy poziom musisz zdobyć – pozwoli ci on na szybkie zadawanie ciosów oraz na wykonanie szarży.
- • Drugi warto osiągnąć po to, by móc używać tarczy. Rozbrojenie, które również przy okazji dostaniesz, niezbyt ci się przyda.
- • • Poziom dla ludzi lubiących walkę w zwręciu. Pozwoli na przebicie bloku serią szybkich uderzeń oraz na skorzystanie z dwóch dodatkowych technik ataku.

##### Sila

- Tu sytuacja jest łatwa – z każdym kolejnym poziomem ataki są mocniejsze. Pierwszy to +2...
- • ...drugi to +4...
- • • ...zaś trzeci to +8. Jeśli chcesz walczyć przede wszystkim wręcz, inwestuj w siłę koniecznie.

##### Adrenalina

- Ta bardzo droga zdolność przedłuża czas trwania efektu adrenaliny i pozwala na wyprowadzenie dwóch potężnych ciosów.

##### Lucznictwo

- Wykup koniecznie – da ci możliwość przybliżenia przy celowaniu z łuku.
- • Ten i następny poziom są przeznaczone już tylko dla ludzi, którzy planują często używać łuku. Drugi poziom zwiększa celność strzał...
- • • ...a trzeci pozwala szybciej przeladowywać. Jeśli nie zamierzasz dużo walczyć na dystans, możesz sobie to śmiało odpuścić.

##### Trafienie krytyczne

- To już zdolność tylko dla zatwardziałych rebeliezów. Pierwszy poziom daje 2% szans na to, że mocne uderzenie zada dwukrotnie więcej obrażeń...
- • ...zaś drugi poziom powiększa tę szansę do 4%.



#### Magia

##### Widzenie w ciemnościach

- Tego się nie uczysz – umiejętność tę dostajesz „gratis”.

##### Płomienista strzała

- Mały ogniasty pocisk, którym dodatkowo można sterować. W trybie adrenaliny wystrzeliwujesz kilka płomienistych strzał naraz.

##### Ognisty potrząsk

- Nie jest porażająco skuteczny, ale sprawdza się – zwłaszcza w ciasnych przesmykach, którymi atakują Pajaki.

##### Kula ognista

- Wolny i potężny pocisk mogący ranić jednocześnie kilku wrogów. W trybie adrenaliny jeszcze skuteczniejszy.

##### Morze ognia

- Coś w rodzaju miotacza ognia, czar strasznie drogi i wcale nie aż tak potężny. Adrenalina dodatkowo go wzmacnia.

##### Grom

- Zadaje obrażenia elektryczne, co sprawdza się zwłaszcza w wodzie – porazi wszystkich znajdujących się w niej przeciwników. W trybie adrenaliny przeskakuje z przeciwnika na przeciwnika.

##### Skucie lodem

- Pozwala na chwilę skuć przeciwnika lodem lub też zrobić ślizgawkę, na której bez wątpienia się wywróci. W trybie adrenaliny zamraża na stałe.



##### Telekineza

- Umiejętność tyle sympatyczna, co w sumie zbędna. Przydaje się tylko do zabierania mikstur i przedmiotów z niedostępnych normalnie miejsc.

##### Uleczenie

- Jedna z pierwszych umiejętności, które musisz posiadać – o ile nie pierwsza! Bez niej daleko nie zajdziesz; mikstur leczących nie ma aż tyle, by przeżyć.

##### Urok

- Przeciwnik na jakiś czas przechodzi na twoją stronę. Uważaj – nie zrań go wtedy, bo czar prysnie.

##### Sanktuarium

- Przez jakiś czas jesteś odporny na ataki. Choć to droga impreza, warto w nią zainwestować – czasem to jedyna możliwość, by wyjść żywym z walki z otaczającymi cię wrogami.

##### Oslabienie

- Przeciwnicy atakują wolniej i słabiej. Przydatne tylko wtedy, gdy walczysz z dużą liczbą wrogów i częściej chcesz sobie zachować na później.

#### Wstęp

Napisanie dokładnej solucji do tak rozbudowanej produkcji jak Dark Messiah jest rzeczą niemożliwą. Korytarze i jaskinie, które przemierza się w grze, to często tak zawile labirynty, że **udzielanie wskazówek w stylu „idź w lewo, idź w prawo” nie ma najmniejszego sensu**. Postanowiłem skupić się więc na czymś innym – na ogólnych radach, które ułatwią ci rozgrywkę. Zapraszamy do lektury.



## Dodatkowe

### Kondycja

- Pozwala na dłuższy bieg, nurkowanie oraz – co ważne – większą liczbę kopnięć. Cecha konieczna!

### Wytrzymałość

- Liczba punktów życia jest zwiększona do 60...
- ...później 70...
- ...a na trzecim poziomie aż do 100. Warto zainwestować.

### Odporność na trucizny

- Nie jest potrzebna od razu, jednak naprawdę warto się w nią zaopatrzyć przed walkami z Pajtkami i Zombi. Dzięki niej – choć wciąż będzie można cię zatruć – punkty życia uciekać będą dużo wolniej.

### Witalność

- Punkty życia szybciej się regenerują. Warto zainwestować.

### Odtwarzanie many

- Trochę późno pojawia się ta cecha, ale dla maga jest ona niezbędna. Po jej wykupieniu niebieskie eliksiry wciąż są potrzebne, jednak można zaoszczędzić je na najtrudniejsze walki.

### Czułość

- Pozwala na wykrycie tajnych obiektów oraz miejsc, jeśli stoisz chwilę nieruchomo – odpuść sobie, mało przydatna umiejętność.

### Wiedza tajemna

- Działa podobnie jak wytrzymałość, tyle że powiększa liczbę punktów magii. Na pierwszym poziomie do 40...
- ...na drugim do 70...
- ...a na trzecim do 100. Jeśli chcesz grać jako mag, koniecznie musisz mieć dużo punktów many.

### Skradanie się

- Zabójca to klasa, którą wybrać powinni tylko najcierpliwsz gracze, gdyż ciche morderstwa nie przychodzą tu łatwo. Pierwszy poziom skradania się zmniejsza głośność kroków.
- Drugi zwiększa obrażenia, które zadasz, atakując z zaskoczenia.
- Na trzecim stajesz się już prawie niewidzialny, możesz skradnąć się bezszelestnie, a nawet okradać wrogów.

### Włamywacz

- Pozwala na otwieranie zamkniętych drzwi i skrzyń – zyskasz dzięki temu trochę dodatkowych eliksirów, ale nie powiem, żeby to była umiejętność pierwszej potrzeby.

## PRZECIWNICY

Kluczem do zwycięstwa jest poznanie swoich przeciwników. Świadomość ich wad i zalet pozwoli ci opracować odpowiednią technikę ich uśmiercania. To małe zestawienie powinno być dla ciebie pomocne.

Wrogów dzielimy na 4 grupy: Ludzi, Nieumarłych, Demony i Zwierzęta. Każda z nich jest dość różnorodna i posiada przynajmniej kilku przedstawicieli. Oto analizy każdego z nich.

Wszyscy ludzie są wyjątkowo wrażliwi na ogień.

## Ludzie

### Czarni Strażnicy

Nigdy nie daj się otoczyć. Jeśli walczysz z kilkoma wrogami naraz, trzymaj ich przed sobą.



Obecni już od początku gry, podstawowi przeciwnicy uzbrojeni w miecze, rzadziej w łuki lub dodatkowo w tarcze. **Typowe mięso armatnie**, które w pojedynku jeden na jeden nie ma żadnych szans. Najłatwiej pokonać ich standardową taktyką – **przygotuj blok, a gdy atak przeciwnika się nie powiedzie – wyprowadź kontrę**, zadając maksymalnie silne uderzenie (przytrzymaj przycisk myszy) oraz często korzystając z kopniaków (wrzucaj wrogów do ognia i na kraty z kółkami).

**Siła Czarnych Strażników tkwi w liczebności.** Ponieważ nie starają się blokować twoich uderzeń, wyprowadzają cios za ciosem. Walcząc jednocześnie z trzema przeciwnikami, praktycznie nie będziesz miał czasu na wykonanie własnego ciosu.

**Walcząc przeciwko grupie, zadawaj szybkie, lekkie ciosy.** Staraj się też odpowiednio ustawić, by mieć wszystkich wrogów przed sobą. Jeśli spróbują cię okrążyć – uciekaj.

### Uczniowie Nekromantów

Powszechni w rozdziale ósmym. Nie posiadają żadnych zdolności ofensywnych poza szybkimi nogami i długimi językami. Czyli mówiąc bardziej obrazowo, **jeśli drania nie ukatrupisz, to pobiegnie donieść o twojej obecności swojemu nauczycielowi.**

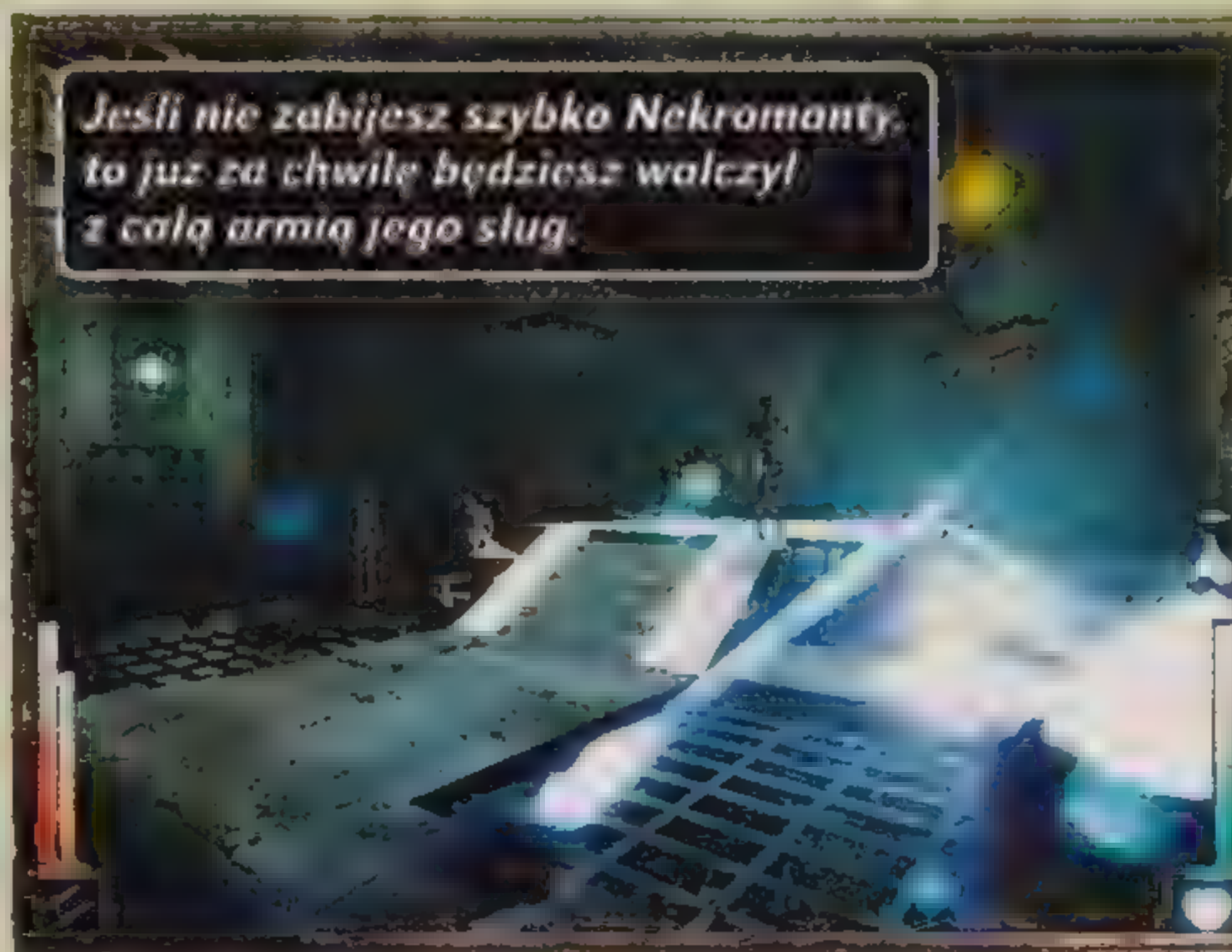
### Nekromanci

Przedstawiciele „lekkiej artylerii”, którzy po raz pierwszy pojawiają się w rozdziale drugim. Słabo opancerzeni, wyposażeni jedynie w hak. **Dzięki miotanym kulom ognia są dość niebezpieczni w walce dystansowej.**

Ich kluczową zdolnością jest możliwość przyzywania Zombi oraz wskrzeszania leżących w pobliżu zwłok. **Jeśli dasz Nekromancie chwilę, to będziesz musiał zmierzyć się z nim samym i jego liczną armią**, jaką zawezwie do pomocy.

Sposób na zabicie Nekromanty jest bardzo prosty i musi być realizowany za wszelką cenę. Podbiegnij do drania, zadaj dwa ciosy i zapomnij, że w ogóle go spotkałeś. **Szybkość ma kolosalne znaczenie, jeśli nie pokonasz go w ciągu kilkunastu sekund, nie pokonasz go wcale.**

Jeśli nie zabijesz szybko Nekromanty, to już za chwilę będziesz walczył z całą armią jego sług.





## Nieumarli

### Zombi

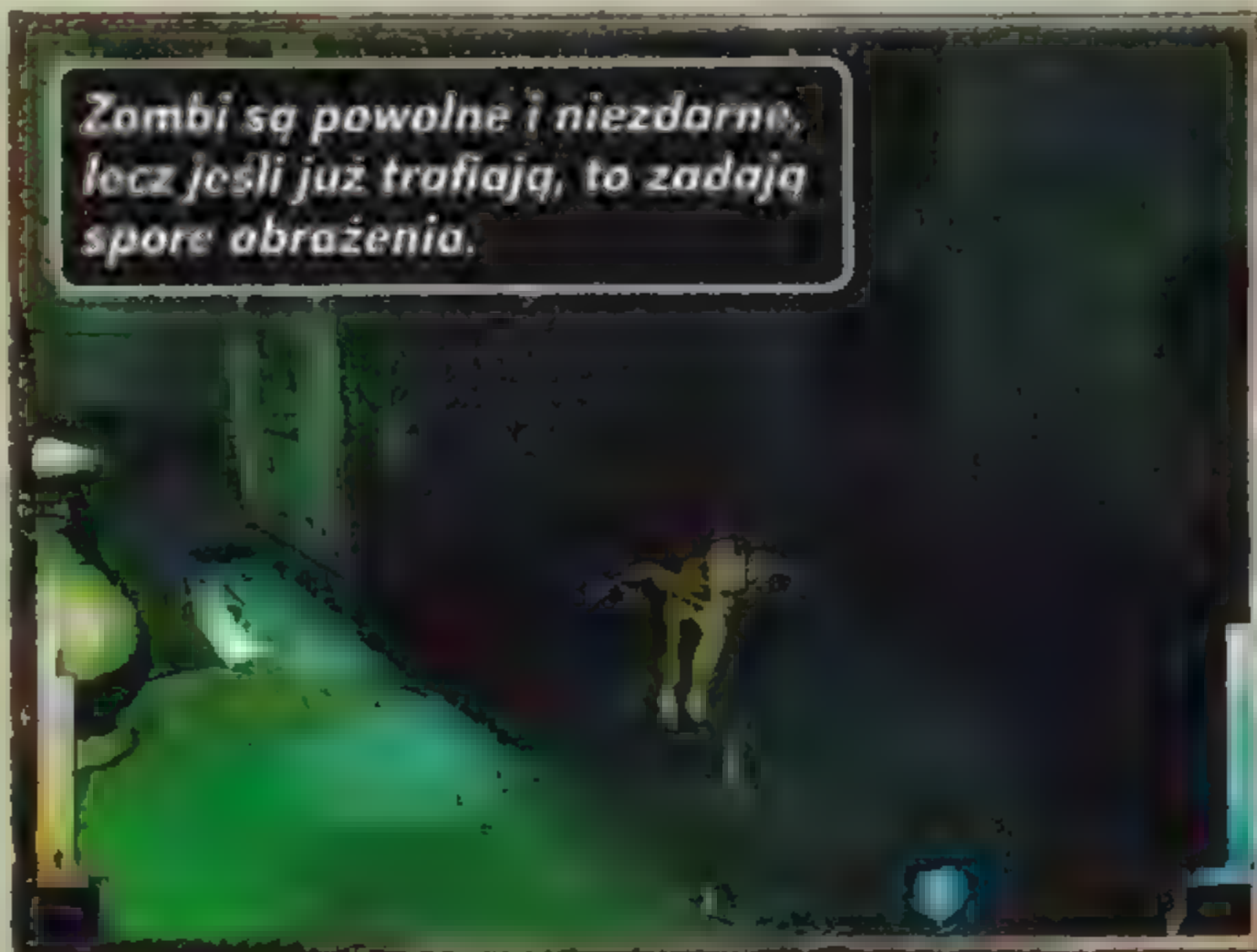
Po raz pierwszy pojawiają się w prologu i są jednym z najczęściej spotykanych wrogów. **Choć są głupie i powolne, nie możesz sobie pozwolić, by je lekceważyć!** Uderzają z ogromną siłą, a do tego korzystają z broni chemicznej, rozpylając wokół siebie trującą chmurę.

**Najlepszym sposobem walki z Zombiakami jest ostrzał z dystansu.** Nim przeciwnik zbliży się do ciebie, zdążysz go kilkakrotnie trafić z łuku lub porazić zaklęciem. Dodatkową zaletą tej taktyki jest uniknięcie trującej chmury.

Jeśli grasz wojownikiem i nie możesz uniknąć walki w zwarciu, to atakuj szybko i skutecznie. **Przygotuj się do za-**

**dania silnego ataku, podbiegnij, uderz i odbiegnij.** Pamiętaj, że nie musisz walczyć z wszystkimi zombiakami – czasem szybciej i wygodniej jest po prostu je ominąć. Pod żadnym pozorem nie walcz jednak statycznie, bo o ile uda ci się ich ciosy blokować tarczą, o tyle przed chmurą śmiertelności gazu się nie uchronisz.

*Zombi są powolne i niezdarne, lecz jeśli już trafiają, to zadają spore obrażenia.*



### Ghule

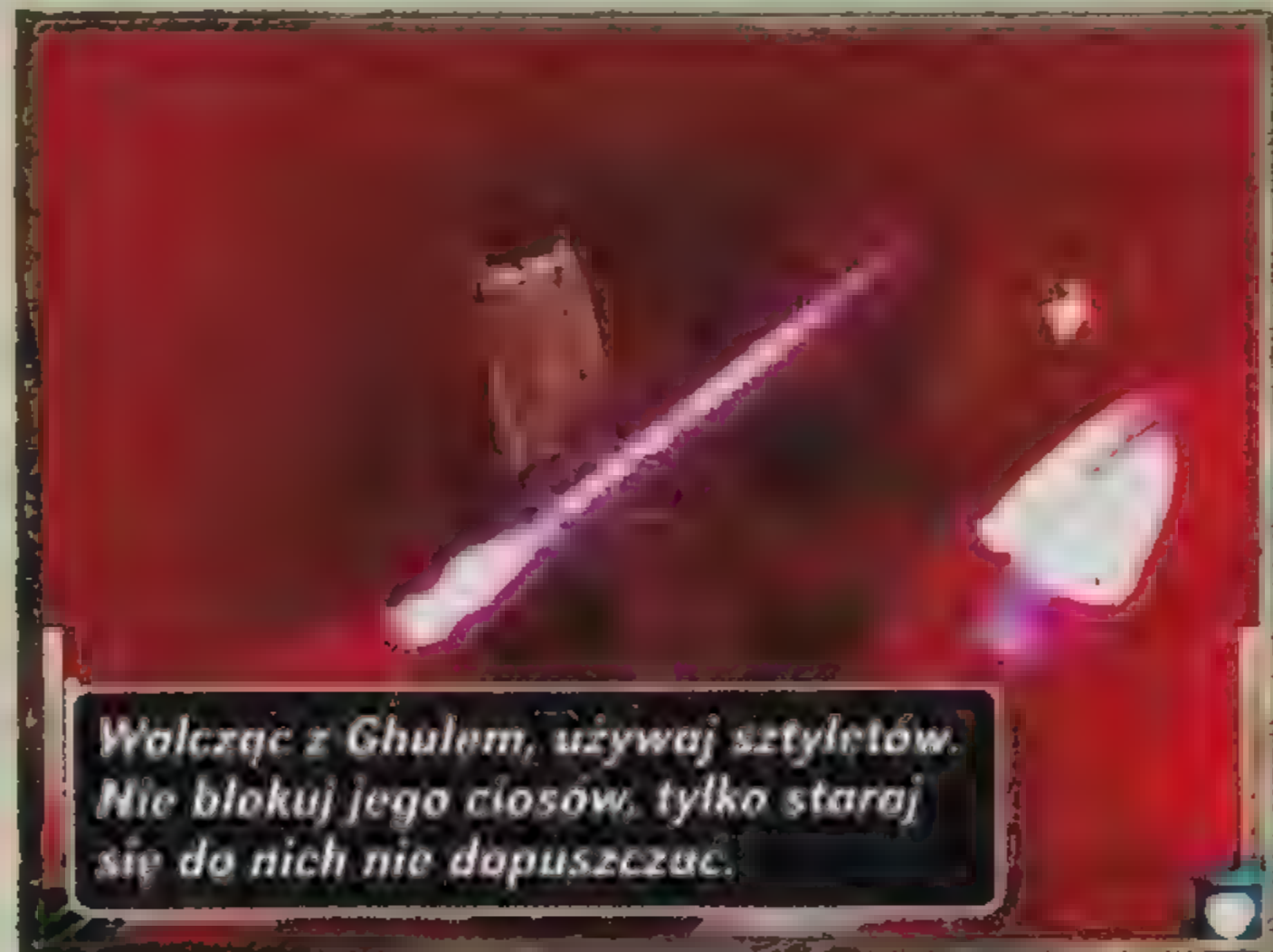
**Szybkie, zwinne i silne niczym Zombi.** Walka z nimi jest bardzo trud-

na i jeśli będziesz prowadził ją w sposób chaotyczny, to niechybnie zginiesz.

Zapomnij o silnych ciosach, skup się na zadawaniu lekkich, ale błyskawicznych pchnięć i cięć. Jeśli możesz, to zamień miecz na sztylety, dzięki którym będziesz szybciej wyprowadzał ciosy.

Pamiętaj również, że Ghule zazwyczaj atakują w grupach i robią wszystko, żeby cię okrążyć. Nie możesz do tego dopuścić!

*Walcząc z Ghulem, używaj sztyletów. Nie blokuj jego ciosów, tylko staraj się do nich nie dopuszczać.*



### Lisze

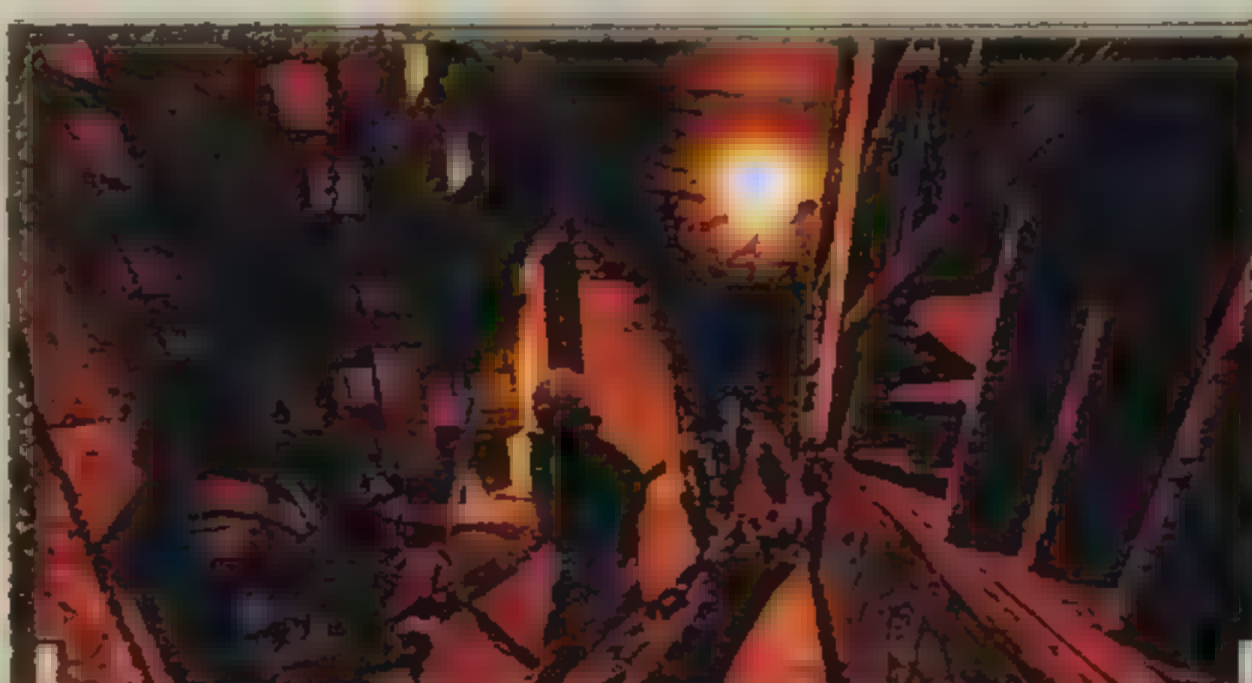
Po raz pierwszy pojawiają się w szóstym rozdziale i są jednymi z najtrudniejszych przeciwników, jakich napotkasz. Posiadają wszystkie cechy Nekromantów, z tą jednak różnicą, że działają szybciej oraz są kilkakrotnie bardziej wytrzymałe.

Receptą na sukces jest prędkość, musisz błyskawicznie zbliżyć się do Lisza i walić go najmocniej jak potrafisz. Nie daj mu choćby sekundy na przyzwanie wsparcia – jeśli się spóźnisz, to już możesz wczytywać poprzedni stan gry.

### Wampirzy Rycerze

Ci doskonale wyposażeni rycerze, których napotkasz w rozdziale ósmym, są **najsilniejszymi wojownikami w grze.** Posiadają olbrzymie tarcze, a dzięki wspaniałemu refleksowi odbijają większość ciosów. Na domiar złego jako jedyni są odporni na kopniaki, więc nie da się ich strącić w przepaść. Jak sobie z nimi poradzić? Mag ma ułatwioną sprawę, kilka czarów i po kłopotach. Wojownik musi użyć tarczy do blokowania uderzeń wroga, a następnie kontrować, zadając szybki cios. **Skuteczną taktyką jest również prze-**

**miana w Demona i rozszarpanie Rycerzy swoim pazurami.**



*Jeśli przeciwnik z łatwością blokuje twoje ciosy, to przemień się w Demona i spróbuj go rozszarpać. Ciosów pazurami nie powstrzyma żadna tarcza.*

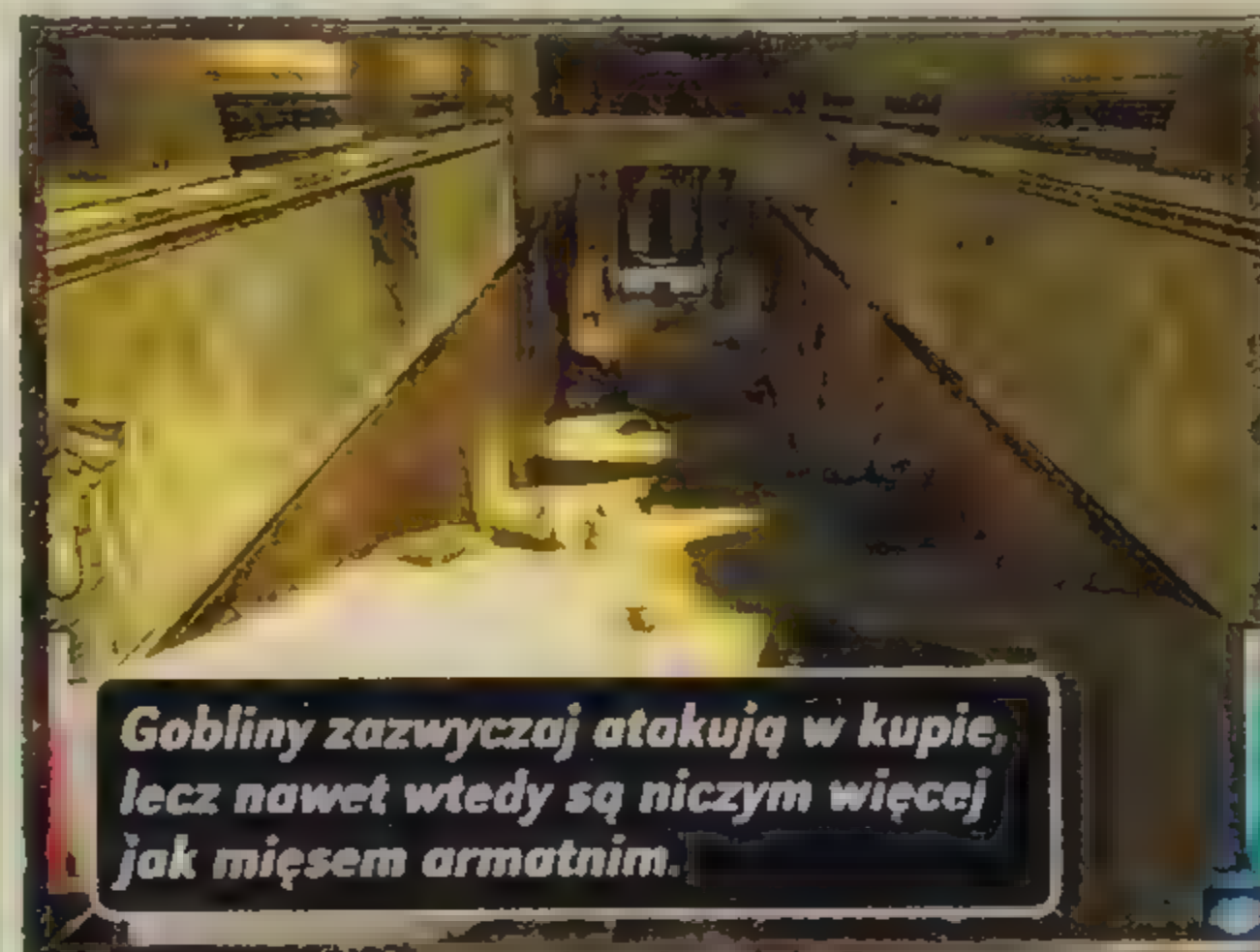
## Demony

### Gobliny

Z nieznanых powodów w grze do Demonów zostały zaliczone trzy rasy: Gobliny, Orkowie i Cyklopy. Pomińmy kwestie przynależności i skupmy się na rzeczy najważniejszej – **wszyscy przedstawiciele tej grupy mają jedną pod-**

**stawową słabość – są szczególnie podatni na elektryczność.** Warto więc to wykorzystać, używając w walce z nimi odpowiedniej broni lub stosując „elektryzujące” zaklęcia.

Gobliny są generalnie mało wytrzymałe i zadają minimalne obrażenia. Ich podstawową zaletą jest liczebność, niemal zawsze atakują kupą. Sposób na wygraną jest prosty – **nic sobie nie rób z ich nieporadnych ciosów i spokojnie zadaj jedno lub dwa możliwie najsilniejsze uderzenia.** Po takiej dawce albo Goblin padnie martwy, albo ucieknie. Efekt praktycznie ten sam.



*Gobliny zazwyczaj atakują w kupie, lecz nawet wtedy są niczym więcej jak mięsem armatnim.*

### Orkowie

Pojawiają się w rozdziale piątym i mogą powodować sporo trudności. Uzbrowieni w tarcze i olbrzymie miecze są doskonałymi wojownikami. **Świetnie blokują ciosy, atakują w sposób nieprzewidywalny i na domiar złego zazwyczaj poruszają się parami.**

Walka z Orkiem trwa dość długo, dlatego **najlepszym sposobem na zwycięstwo jest wykorzystanie otoczenia.** Jeden celny kopniak, a przeciwnik się smaży albo wisi na kol-

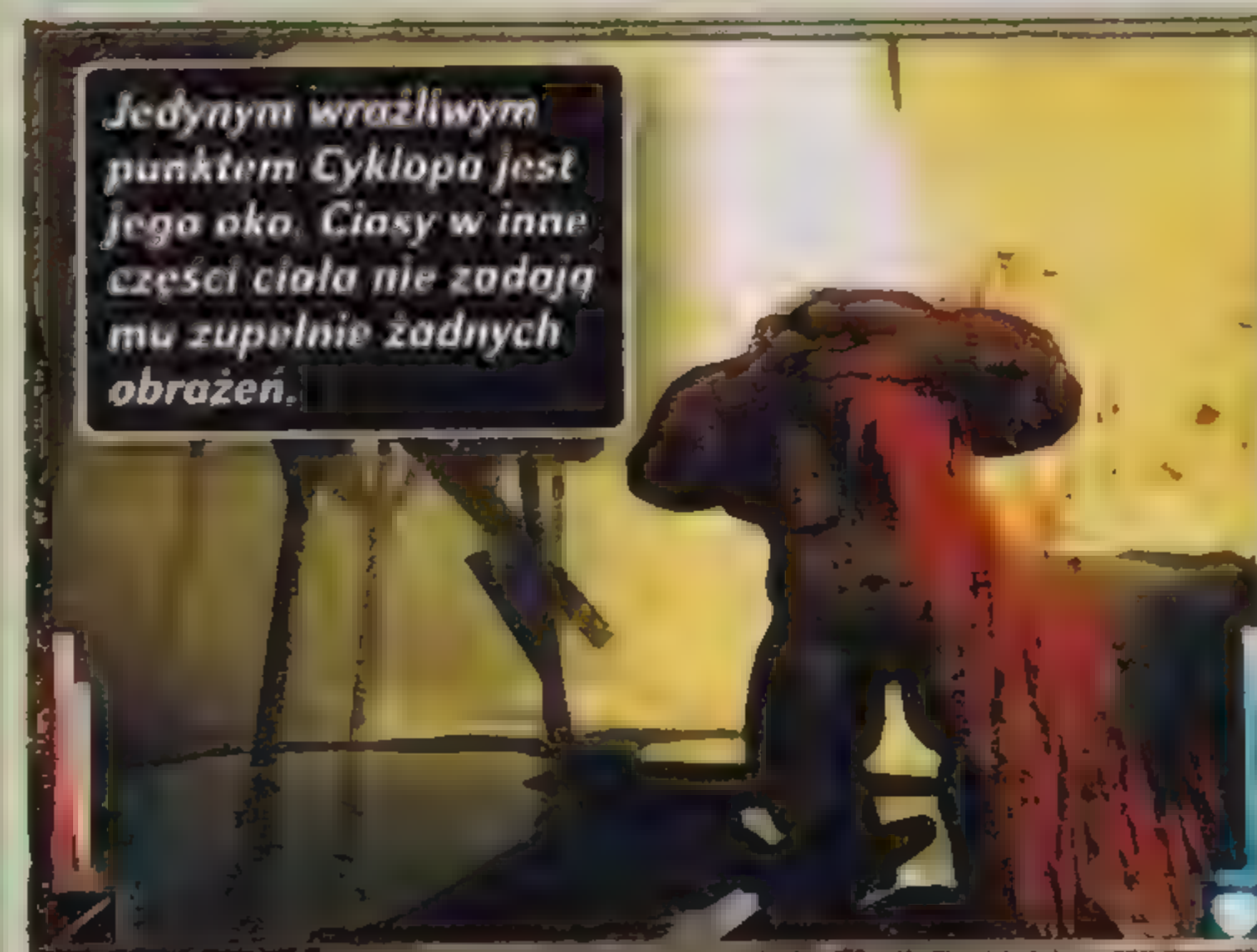
cach jako element dekoracyjny. Jeśli jednak musisz się pojedynkować, często blokuj, a ciosy wymierzaj w nogi, dążąc do przewrócenia wroga.



*Orkowie są doskonałymi wojownikami. Walcząc z nimi, staraj się wykorzystać elementy otoczenia.*

### Cyklopy

*Jedynym wrażliwym punktem Cyklopa jest jego oko. Ciosy w inne części ciała nie zadają mu zupełnie żadnych obrażeń.*



klopa (np. na podwyższeniu) i razić w oko tak długo, aż bestia padnie martwa lub przewróci się otumaniona – wówczas wystarczy podbiec z mieczem i zadać potężny cios w ślepię.

Wojownik ma znacznie trudniej. Najpierw **musisz sprowokować Cyklopa do ciosu i wykonać unik.** Po nietrafionym uderzeniu be-

stia na chwilę przykuca – to jedyny moment by ją trafić. Całą operację trzeba powtórzyć kilkakrotnie.

Podobnie jak z Orkami, najłatwiejszym sposobem na zabicie Cyklopa jest wykorzystanie elementów otoczenia. Bestia jest wielka i powolna, dlatego z łatwością możesz przewrócić na nią statwę (w piątym rozdziale) czy też spuścić na jej głowę pień drzewa (w rozdziale siódmym).

Magowie i łucznicy mają proste zadanie – ustawić się poza zasięgiem Cy-



## Zwierzęta

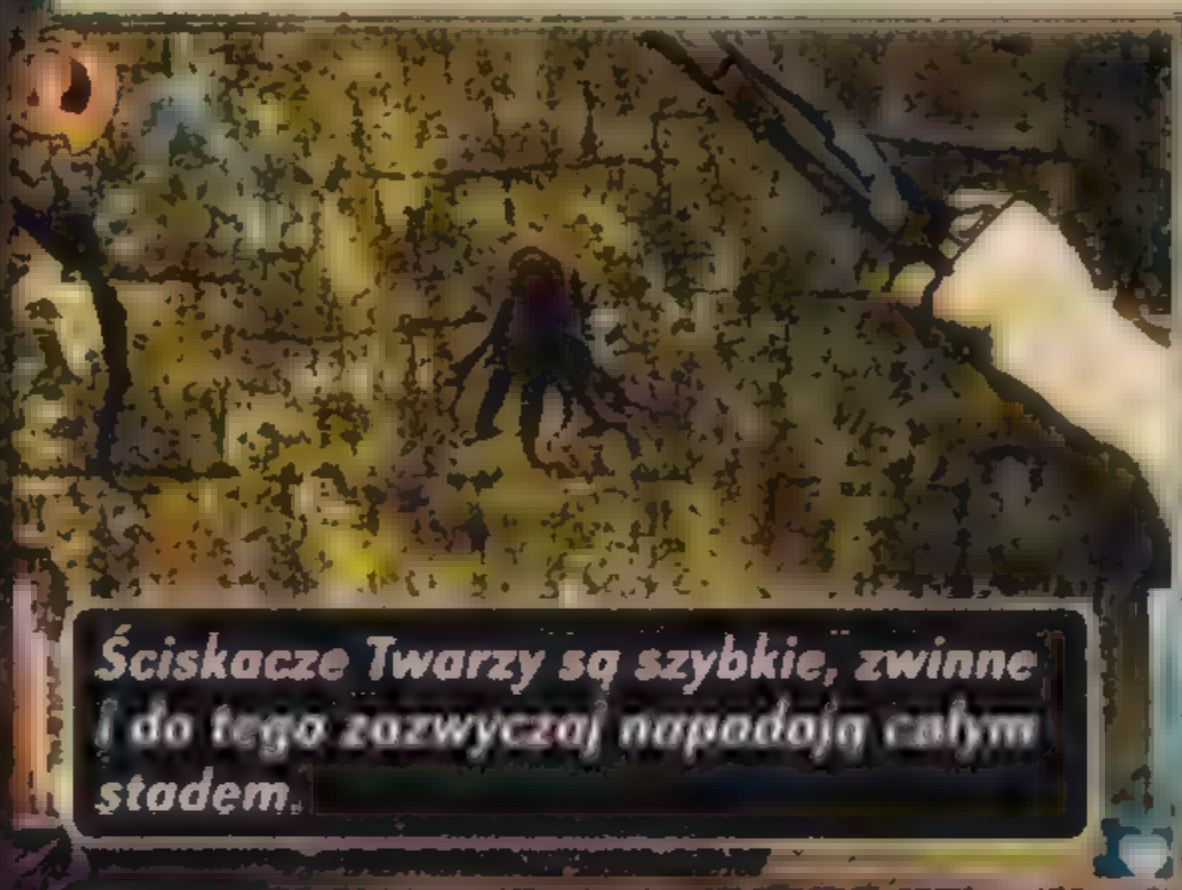
### Małe Pajaki

W grze występują rzadko i są praktycznie niegroźne. Pod warunkiem, że je zobaczysz! Zabijesz je choćby najbliższym ciosem, **jeśli jednak ich nie zauważysz, zostaniesz boleśnie ukąszony.**

Małe Pajaki przebywają zazwyczaj w nieoświetlonych korytarzach, dlatego kiedy przechodzisz przez takie miejsca, pamiętaj o zdolności widzenia w ciemnościach (dostępna od początku gry).

### Ściskacze Twarzy

Te przerażające latające stworzenia przypominające ośmiornice mogą ci nieźle



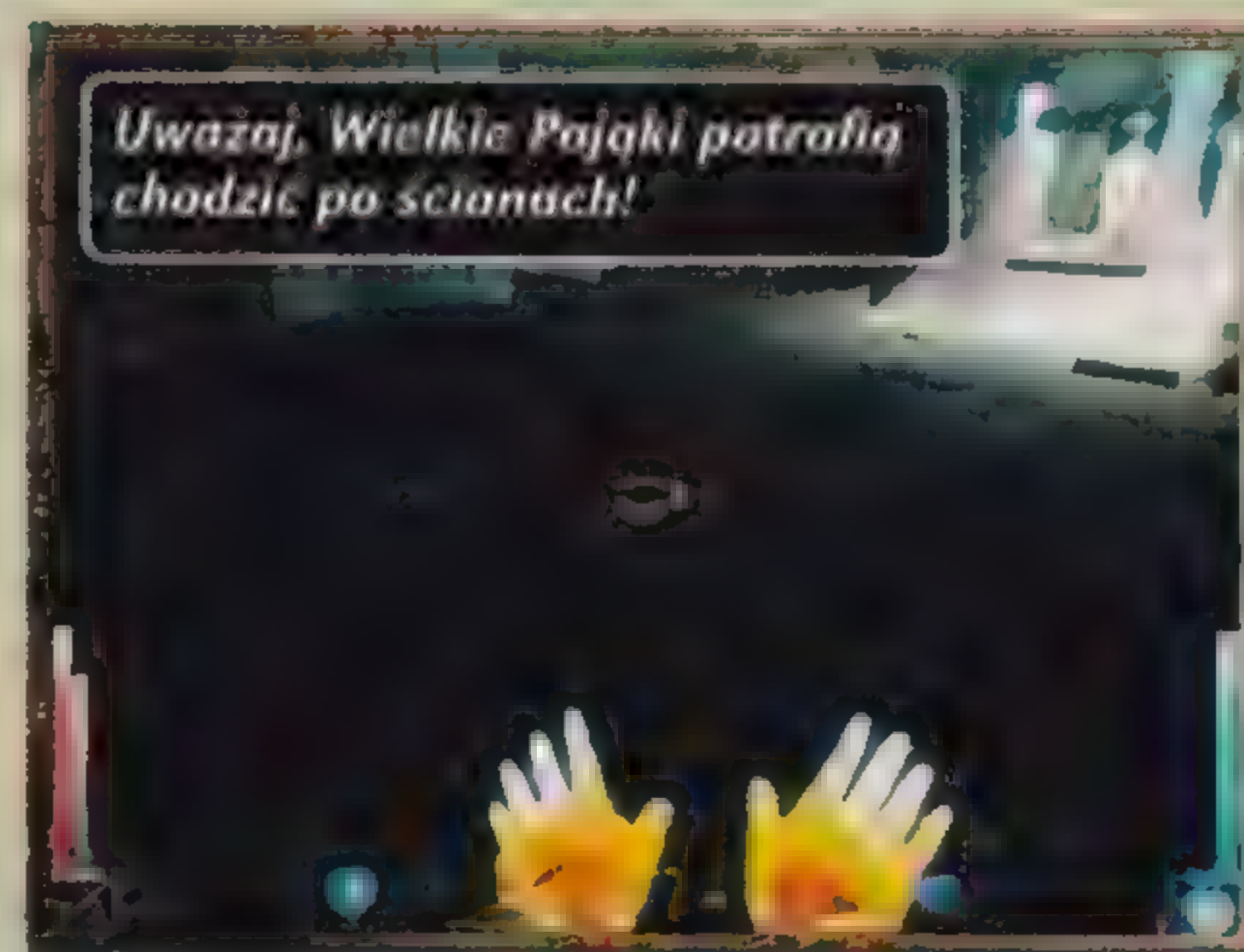
Ściskacze Twarzy są szybkie, zwinne i do tego zazwyczaj napadają całym stadem.

zająć za skórę. Są szybkie, pojawiają się nagle i zazwyczaj atakują stadem. Miej oczy dookoła głowy. Jeśli walczysz z więcej niż jednym Ściskaczem, kryj się w wąskim tunelu – da ci to pewność, że nie zostaniesz okrążony lub zaatakowany z góry.

Najłatwiejszym sposobem ubicia tego stworzenia jest celnie wymierzona kula ognia. Jeśli nie grasz magiem, to noś w plecaku kilka przeznaczonych właśnie na tę okazję zwojów z tym czarem.

### Wielkie Pajaki

Stukrotnie większe od swoich poprzedników i o wiele bardziej niebezpieczne. Atakują grupami i są stosunkowo wytrzymałe. Ich ciosy są teoretycznie niegroźne, bo zabierają wyłącznie 1 lub 2 punkty życia, jednak mają okropny skutek uboczny – zakażenie krwi.



Uważaj, Wielkie Pajaki potrafią chodzić po ścianach!

Jeśli zostaniesz zakażony, twoja sprawność ruchowa znacznie się pogorszy, a energia zacznie drastycznie spadać. Na szczęście nie do zera – trucizna przestanie działać, gdy zostanie ci ostatnie 5 punktów życia.

Walka z Wielkimi Pajakami jest niestety złem koniecznym. Nie ma tu reguły, tnij mieczem na lewo i prawo i staraj się zachować możliwie największy dystans. Są za słabe, by cię zabić, jednak walka z nimi będzie trwać dość długo. Wykorzystaj wiadomość,

iż Pajaki (podobnie jak inne zwierzęta) są bardzo wrażliwe na ogień! Szczególnie szybko możesz się z nimi uporać, gdy wykorzystasz długą, podpalającą przeciwników laskę. Warto też przeciw nim stosować ogniasty potrzask, o ile oczywiście znasz ten czar.

Na pewno zostaniesz zatruty, i to wielokrotnie – zaakceptuj więc ten fakt i wylecz rany (lub użyj antidotum) dopiero po pokonaniu wszystkich wrogów.

## Szkola inteligentnej walki

### Wprowadzenie

W Dark Messiah, można wyróżnić dwa style walki: bezmyślna siła i zabójstwo doskonałe. Pierwszy z nich jest wyjątkowo prosty – chwytasz miecz, sztylety czy też inny oręż i nawalasz wroga tak długo, aż padnie.

Drugi sposób walki wymaga użycia intelektu i zmysłu obserwacji. Zamiast na siłę opierać się tu na wykorzystaniu otaczających cię obiektów i praw fizyki. Zamiast nawalać, zadajesz tylko jeden cios. Jest on jednak śmiertelny.

Walka w sposób inteligentny jest po pierwsze niesamowicie efektywna i satysfakcjonująca, a po drugie znacznie ułatwia życie w sytuacjach, gdy przeciwnicy mają znaczną przewagę liczebną. W tym działach znajdziesz więc garść rad, których zastosowanie pozwoli zabić wrogów w finezyjny sposób.



Skrzynie z symbolem Smoka zawsze zawierają jakieś przydatne przedmioty.

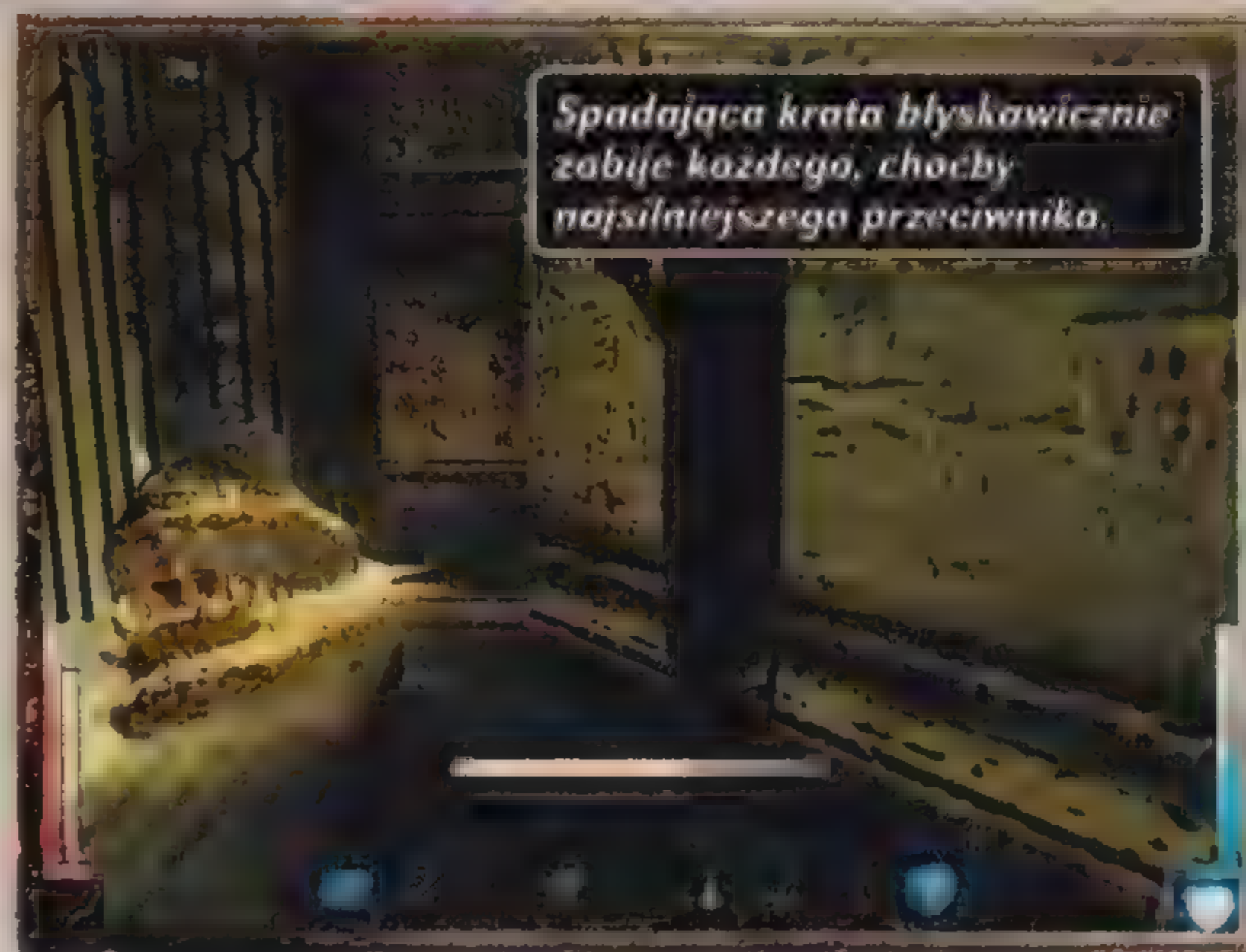
### Wykorzystanie otoczenia

Rozejrzyj się uważnie dookoła. Niemal wszystko, co znajduje się w pobliżu ciebie, może zostać użyte, by uśmiercić przeciwnika. Po co tracić czas na walkę, kiedy można rzucić wroga na głowę?

Jest kilka stałych elementów pozwalających natychmiast uśmiercić niemilca.

Po pierwsze – żyrandole i inne wiszące obiekty. Jeśli widzisz jakiś obiekt pod sufitem, poszukaj liny, która go tam utrzymuje. Jej przecięcie (najłatwiej z łuku) zakończy życie stojącego pod żyrandolem przeciwnika.

Po drugie – półki i podesty z przedmiotami. Można je zazwyczaj albo wyrzucić, albo odciąć mieczem ich podstawę. Efekt jest taki sam – zawartość podestu spadnie na nadbiegającego wroga.



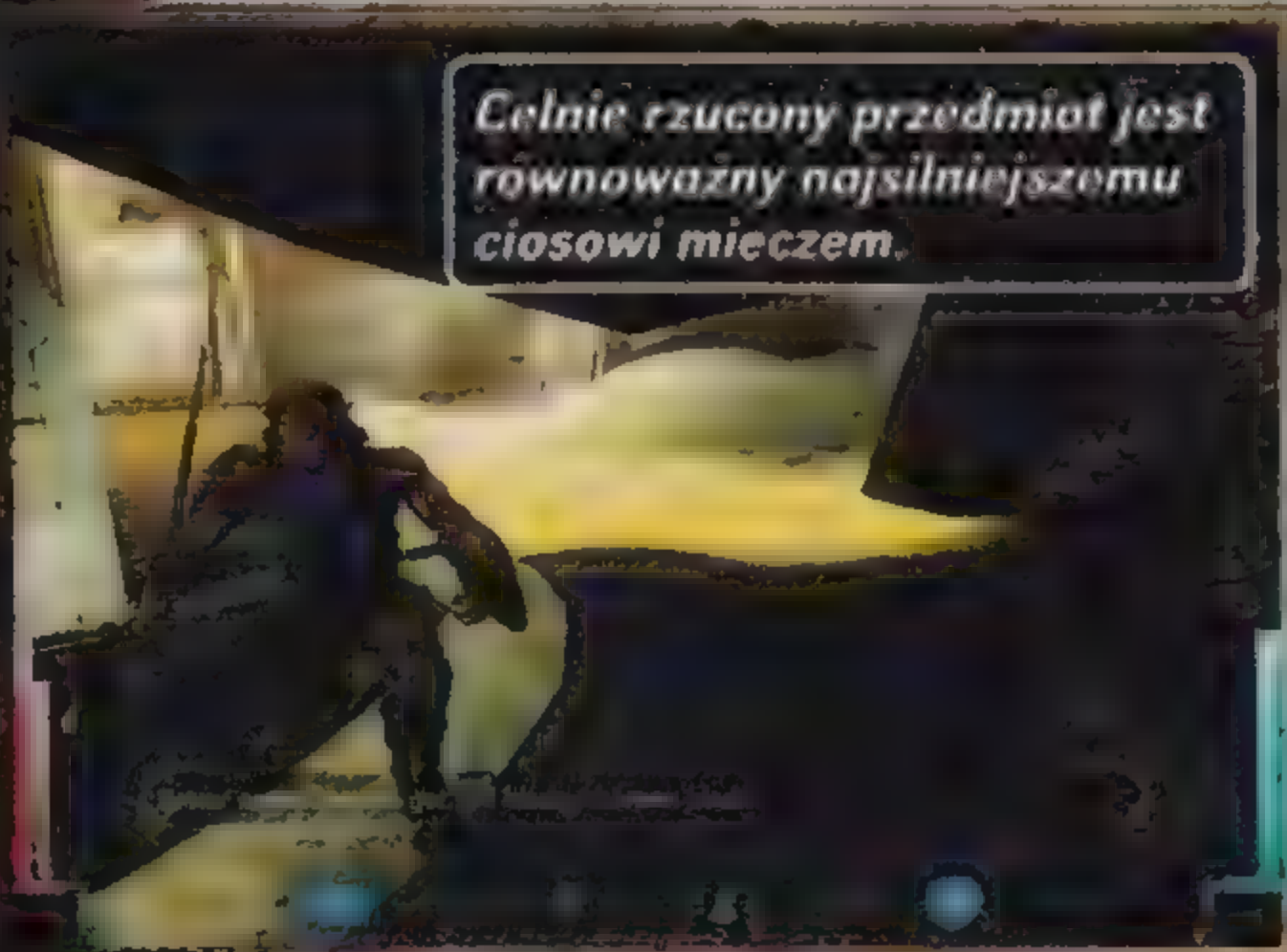
Spadająca kratka błyskawicznie zabić każdego, choćby najsilniejszego przeciwnika.

Po trzecie – mosty. Niemal każdy z występujących w grze jest przymocowany linami. Ich przecięcie powoduje zerwanie mostu, odcinając wrogom dostęp do ciebie bądź posyłając ich w przepaść.

I wreszcie po czwarte – kraty. Poczekaj, aż przeciwnik będzie przechodził przez drzwi, a następnie przestaw dzwignię, upuszczając na niego kratę. Szczególnie polecam ten sposób w przypadku walki z bossami.

### Bezpiecznie w przeciwników

Celnie rzucony przedmiot jest równoważny najsilniejszemu ciosowi mieczem.



Kolejna z taktyk bazuje na ciskaniu we wrogów przeróżnymi przedmiotami. Naczynie, skrzynia, kamień – wszystko można rozbić na głowie wroga, powodując jego wywrócenie. A wtedy już wystarczy podbiec i jednym ciosem dokończyć dzieła.

Szczególnie interesującym pociskiem są wazy wypełnione olejem. Po rozbiciu takiej na głowie wroga wy-

starczy odrobina ognia, aby zmienił się on w piękną żywą pochodnię.

Zasada jest więc prosta – idąc korytarzem, zawsze coś ze sobą taşıj. To tak na wypadek gdybyś spotkał

przeciwnika – przecież nie wypada ci przywitać go z pustymi rękami. Gdy tylko nieprzyjaciel pojawi się na celowniku, „podaruj” mu niesiony prezent. Kiedy wróg z radości upadnie na plecy, szybko do niego podbiegnij i przebij go mieczem.



## Kopanie

Najbardziej skuteczna broń w całej grze. **Żaden miecz ani żadne zaklęcie nie ma tak zabójczego skutku jak celnie wymierzony kop.** Jeśli odpowiednio się ustawisz i trafisz – przeciwnik w ciągu jednej sekundy powędruje w zaświaty.

Kopniaki można podzielić na trzy kategorie. Po pierwsze – „kopy z wysokości”. **Stań w pobliżu przepaści i spróbuj strącić w nią wroga.** (Najlepiej będzie, gdy zakradniesz się tak cicho, by nie spostrzegł, że nadchodzisz). Ten sposób sprawdza się też doskonale w piętro-tych pomieszczeniach. Każdy upadek z co najmniej 3 metrów jest dla przeciwnika śmiertelny.

Drugą grupą są kopniaki w ogień. Do tego celu wystarczy choćby bardzo małe palenisko. Wszyscy wrogowie są niezwykle podatni na płomienie i **wpadnięcie do ogniska choćby na sekundę przemieni ich w żywe pochodnie.**

I wreszcie moja ulubiona zabawa, kopniaki posyłające na kolce. Dekoratorzy wnętrza w Dark Messiah zadbałi o to, by pomieszczenia przypominały sceny z najgorszych horrorów. Ściany naostrzone kolcami są tak powszechne jak stoły w normalnych domach. **Jeden celny kopniak, a wróg nabije się na taką**

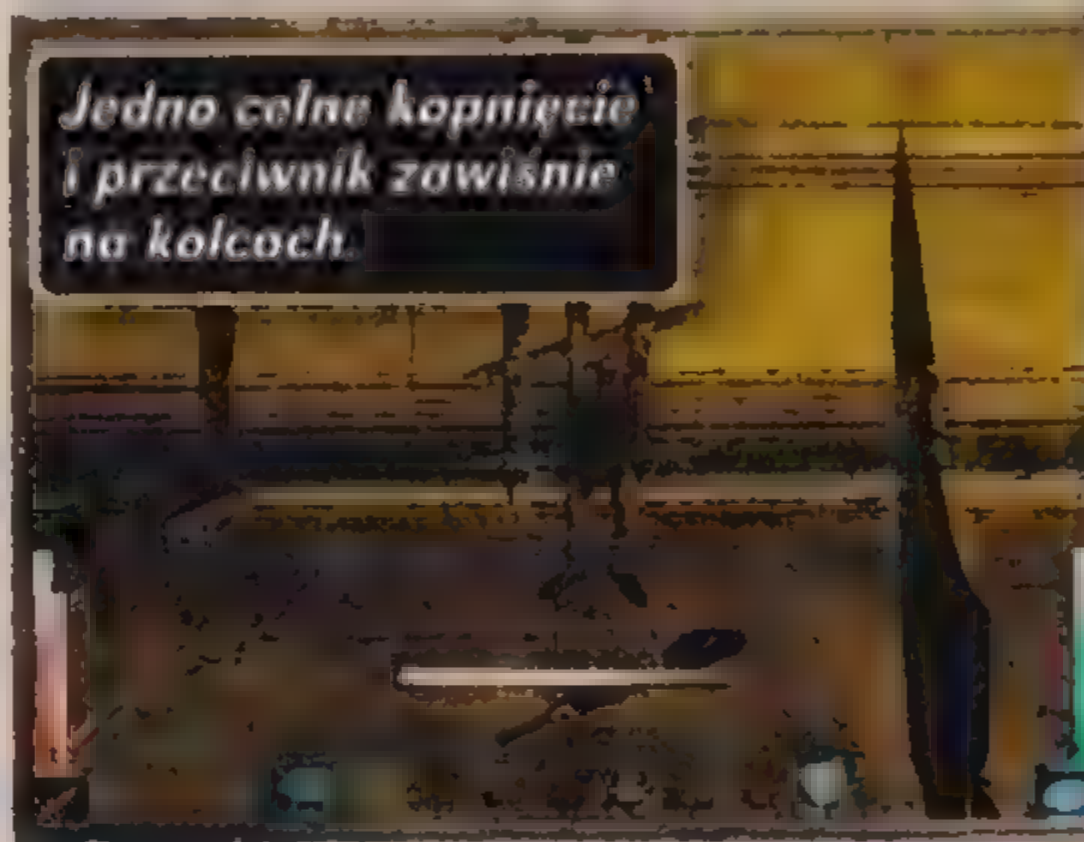
**ściankę i zawisnie na niej jako makabryczne trofeum.**

Na koniec kilka zdań o odpowiednim ustawieniu. Jeśli widzisz wroga i wiesz, że potyczki nie unikniesz, to przynajmniej wybierz, gdzie ją stoczysz. **Stań w jakimś trudno dostępnym lub niebezpiecznym miejscu.** Gdy przeciwnik będzie szarżował, wyczekaj spokojnie, a następnie poślij mu solidnego kopa, strącając go w przepaść lub ogień.

Ustawiając się nad przeciwnikiem, zyskujesz olbrzymią przewagę. Nie ma szans, by przedostał się do ciebie.



Jedno celne kopnięcie i przeciwnik zawisnie na kolcach.



## Władczość w technice

Ostatnie rady w mojej szkole walki dotyczą inteligentnego posługiwania się orężem. Bo **w Dark Messiah nie wystarczy szybko klikać myszką, by zabić wszystkich wokół.** Trzeba myśleć i wiedzieć, kogo i czym najłatwiej jest trafić. Pierwszym elementem, na który warto zwrócić uwagę, jest odpowiedni dobór broni.

Standardem jest miecz i tarcza. Ten zestaw sprawdza się doskonale w 50% sytuacji. Jeśli go używasz, to **pamiętaj,**

**by wykorzystać jego unikatową zaletę, czyli blokowanie ciosów.**

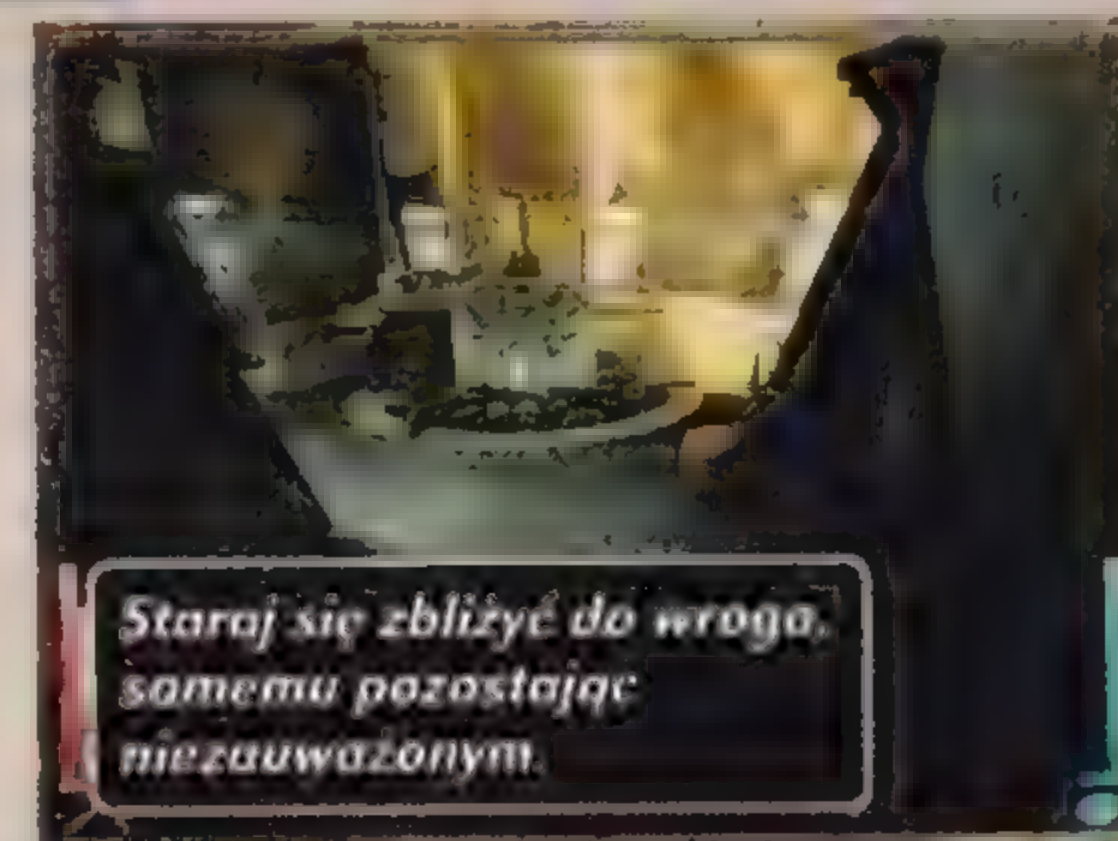
Drugą opcją jest laska. Przyjęło się, że walczą nimi tylko magowie, jednak w tej grze jest inaczej. **Laska sprawdza się najlepiej jako broń w półdystansie, przez co jest idealna do bicia się z kilkoma przeciwnikami jednocześnie.**

Trzecim godnym uwagi orężem jest **łuk – korzystając z niego, miej na po-**

## Skatlamie się

Pomimo że masz na sobie 20 kilogramów zbroi, a w plecaku niesiesz 10 mieczy, dla swoich wrogów pozostajesz zazwyczaj niewidoczny. **Zainwestuj w rozwój cech związanych ze skradaniem się,** uzbroj się w sztylety i podejdź cicho do wroga. Jeśli masz szczęście – jednym ciosem podetniesz mu gardło.

Jeśli ci się nie uda, to i tak będziesz miał przewagę. **Podkradając się do przeciwnika, masz więcej czasu, by odpowiednio się ustawić i ułatwić**



Staraj się zbliżyć do wroga, samemu pozostając niezauważonym.

sobie wyprowadzenie potężnego ciosu, po którym wystarczy podbiec i dobić wywróconego nieprzyjaciela.

**dorędziu szybszą broń,** na wypadek gdyby przeciwnik się za bardzo zbliżył.

I wreszcie ostatnia możliwość: sztylety. **Najszybsza i najbardziej zabójcza z broni,** jednak z dość poważną wadą – brakiem możliwości parowania uderzeń. Sztylety są najlepszym orężem przy walce ze zwinnymi przeciwnikami (Ghule, Goblino), bowiem jako jedyne pozwalają ich skutecznie trafić. Gdy używasz miecza, przeciwnik 3 razy zada ci cios, gdy będziesz brał zamach.

Kilka słów należy się możliwości walki pod postacią Demona (dostępna od 7 rozdziału). Rada jest prosta – korzystaj z niej w starciach z wrogami blokującymi uderzenia (Orkowie, Rycerze). **Ciosy pazurami są praktycznie nie do zatrzymania,** więc błyskawicznie tych przeciwników pokonasz.

Skoro dobór broni mamy już za sobą, czas skreślić kilka słów o samej walce. Pierwsza rada jest oczywista – **nie wal na oślep.** Patrz, gdzie stoi twój przeciwnik, i atakuj, tylko jeśli jest blisko. Zwróć też uwagę na jego ruchy – jeśli wróg wyprowadza właśnie cios, to nie masz szans go ubiec i trafić jako pierwszy.

I w tym miejscu dochodzimy do meritum, czyli defensywy. **Podstawą każdego udanego ataku jest właściwa**

**obrona.** Użyj bloku, by sparować cios i wybić przeciwnika z rytmu. Nim wróg się otrząśnie, zyskasz kilka cennych sekund na zadanie własnego uderzenia.

Jeśli miałbym wybrać między zwykłym uderzeniem a silnym ciosem (trzeba dłużej przytrzymać klawisz myszy), to skłaniałbym się ku pierwszej opcji. **Szybkość i dynamika walki jest najważniejsza,** lepiej ranić wroga 3 razy w jednym ataku niż raz porządnie.

Kolejną kwestią, jaką chce poruszyć w tej części, jest celność ciosów. Czyli mówiąc prościej: patrz, gdzie bijesz, bo to ma znaczenie. **Atakuj odsłonięte części ciała – nogi, ręce.** Uderzenia w korpus przynoszą gorszy efekt, a w głowę trafić się praktycznie nie da.

Gdy walczysz jeden na jeden, **twoim podstawowym celem powinno być przewrócenie przeciwnika.** Celuj w nogi, bo jeśli w nie trafisz, to przeciwnik upadnie. A gdy będzie leżał, to już po walce – dobiegnij i poślij go w zaświaty.

Walcząc z kilkoma wrogami, skup się na płytkich ciosach i blokach. Na zadanie silnego uderzenia nie będzie bowiem czasu, a nawet jeśli przewrócisz przeciwnika, to jego kompan nie pozwoli ci go dobić.

## Rady ogólne

**Jeśli możesz, to uciekaj, zamiast walczyć.** Może nie brzmi to szalenie emocjonująco, jednak sprawdza się znakomicie. Bez sensu jest tracić czas i zdrowie na walkę z wrogiem, skoro można go po prostu ominąć. Jeszcze się nazabijasz.

Rozglądaj się uważnie. Największą trudnością w grze jest znalezienie właściwej drogi. **Część przejść jest zamaskowanych i wymaga rozbicia desek,** zniszczenia półki czy też przesunięcia odpowiedniej dźwigni. Wszystkie te elementy bardzo łatwo jest prze-gapić, a korytarze przypominają niekiedy prawdziwe labirynty.

Widzenia w ciemnościach używaj wyłącznie w miejscach, gdzie zupełnie nie ma światła. **W oświetlonych korytarzach ta zdolność będzie ci po prostu przeszkadzać** i powodować niezauważanie istotnych szczegółów. Ważna rada – nie musisz czekać, aż czar minie, możesz go samodzielnie „wyłączyć”.

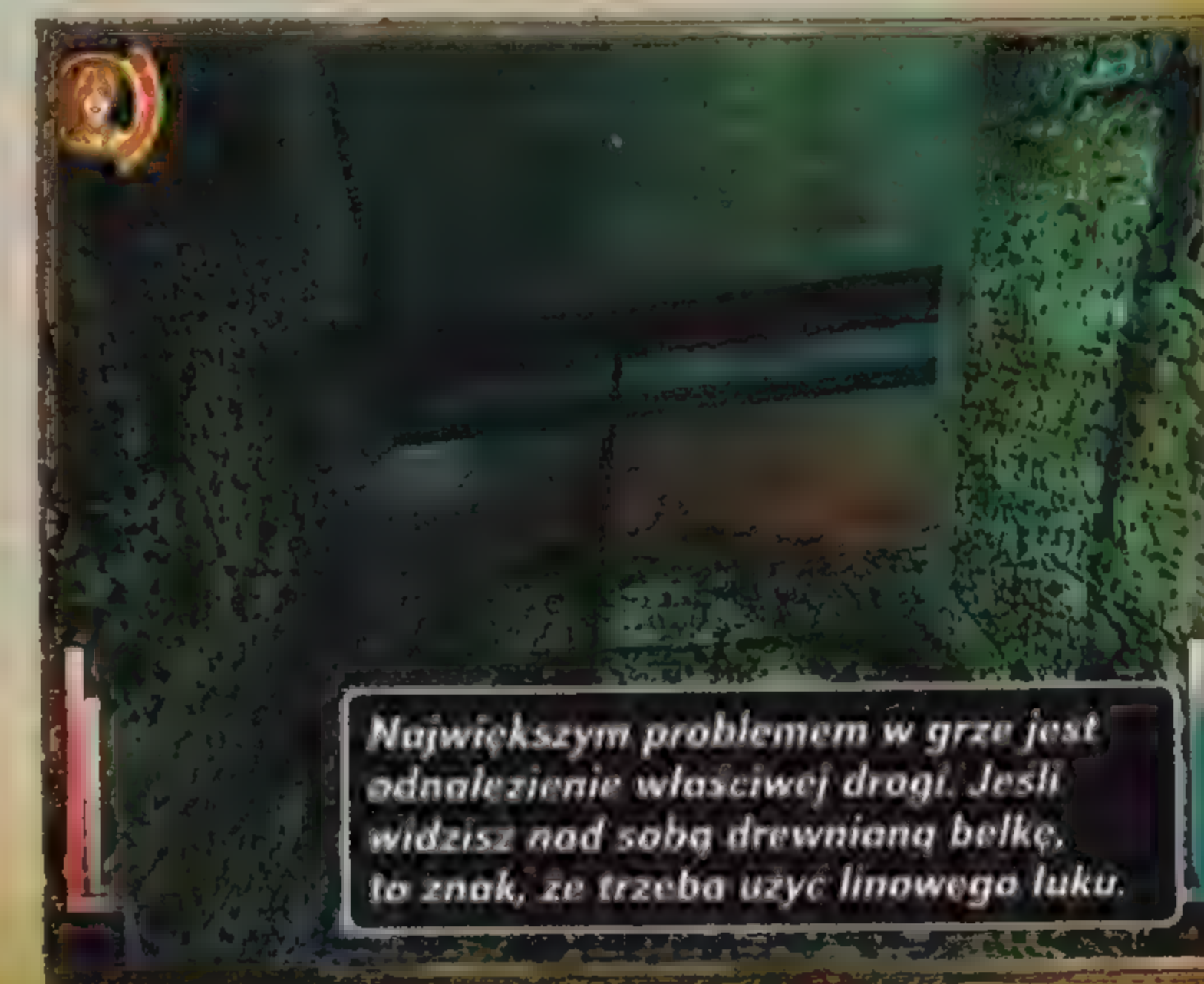
Patrz do góry. Od piątego rozdziału, w którym to znajdziesz łuk linowy, zaczyna się koszmar polegający na zaczepianiu lin i wdrapywaniu się po nich. Ten schemat przewija się w grze wielokrotnie i **jeśli nie masz możliwości, by podążyć do przodu, to w 90% oznacza to, że musisz użyć gdzieś łuku** i wdrapać się po linie.

Rozglądaj się bardzo starannie i pamiętaj, że **łuk linowy pozwoli dostać ci się w na pierwszy rzut oka niedostępne miejsca.** Tam bardzo często znajdziesz sekretne pomieszczenia, kryjące wiele unikatowych przedmiotów.

Wszędzie, gdzie będziesz miał taką możliwość, wykuwaj nowe miecze. Nigdzie nie znajdziesz lepszego oręża niż to, które stworzysz sobie własnoręcznie.

**Słuchaj tego, co mówi do ciebie znajdująca się w twojej głowie demonica.** Poza tym, że jest dowcipna i przyjemnie złośliwa, nieraz udzieli ci też rad, które pozwolą pchnąć akcję do przodu.

I na koniec jeden truizm: często zapisuj stan gry. **W zabójczym świecie Dark Messiah błyskawiczna i efektowna śmierć czeka cię za każdym rogiem.** Parafrazując słowa reklamy: „nawet nie zauważysz, kiedy umrzesz”.



Największym problemem w grze jest odnalezienie właściwej drogi. Jeśli widzisz nad sobą drewnianą belkę, to znak, że trzeba użyć linowego łuku.



24212 VAT

\_\_\_\_\_

0, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800,  
C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1;  
610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900;  
- H1: GX10; H2: GX20 GX30; LG - L1: C3310;



# HD pod strzechą

Na początku 2007 roku telewizja wysokiej rozdzielczości puka do naszych drzwi. Trzeba dowiedzieć się zatem, czy warto już teraz kupić odbiornik HD i jak można go wykorzystać.

Dzięki technologii HD będziesz mógł zobaczyć nawet puder na twarzy filmowego amanta!

**W** sklepach czeka wiele różnorodnych telewizorów HD i o zwykłych już nikt nie wspomina. To głównie dzięki największej zalecie HDTV, czyli telewizji w wysokiej rozdzielczości. Obecnie programy w HD znajdziesz wyłącznie na platformach cyfrowych. Ich oferta jest jak na razie niezbyt bogata, o czym warto się przekonać, zaglądając do naszych ramek. Poza tym do telewizora HD możesz podłączyć również konsolę nowej generacji: Xbox 360, PlayStation 3 lub Nintendo Wii – jednak tylko te dwie pierwsze ofe-

rują gry w wysokiej rozdzielczości.

**Wszystkie tytuły na platformie Microsoftu pracują w trybie 720p, natomiast konsola Sony oferuje niektóre produkcje nawet z obsługą 1080p.**

Sytuacja ta jest spowodowana tym, że obie konsole są wydajnościowo za słabe, aby każda gra mogła być wyświetlana w trybie 1080p. Nie warto się tym jednak martwić, gdyż nawet w 720p nextgenowe tytuły prezentują się naprawdę rewelacyjnie.

Poza grami obie konsole odtwarzają obrazy kinowe, nie tylko w formacie DVD. PlayStation 3 odczytuje gry i filmy HD z nośników Blu-ray, natomiast gry na Xboxa 360 zapisane są na zwykłych dwuwarstwowych płytach DVD. Sprzęt Microsoftu obsługuje także krążki HD DVD – o ile jednak PS3 odtwarza Blu-ray samo z siebie, to do

Xboxa trzeba dokupić specjalny napęd w cenie ok. 1000 zł.

Filmy w obu formatach można oglądać bez problemu nawet w 1080p. Wojna między tymi sposobami zapisu nadal nie ma zwycięzcy, nieoficjalne raporty mówią jednak, że bliżej tronu jest Blu-ray i do końca roku powinno być po wszystkim. Czeka na to już od dawna miłośnicy filmów, gdyż na razie nadal nie wiadomo, jaki odtwarzacz filmów HD kupić. Co prawda, zgodnie z zapowiedziami przedstawiono hybrydowy sprzęt obsługujący oba rodzaje płyt, jednak nie przyjęto go z entuzjazmem. Na rynku nie ma bowiem miejsca na dwa konkurencyjne formaty i siłą rzeczy któryś musi ustąpić pola.

Do czasu rozstrzygnięcia tej wojny możesz cieszyć się materiałami HD z telewizji i Internetu, grami oraz filmami DVD/DivX. O ile jednak produkcje z Xboxa 360 czy PS3, a także programy z platform cyfrowych wyglądają na HDTV znakomicie, to już **filmy DVD, a w szczególności**

## Cyfra+ HD

Będąc na rynku od lat Cyfra+ dopiero niedawno wprowadziła do swojej oferty HD. Przygotowano Canal+ Sport HD, na którym wybrane filmy, programy dokumentalne oraz mecze ligi angielskiej możesz oglądać w wysokiej rozdzielczości. Tak więc można powiedzieć, że w ofercie tej platformy nie ma jeszcze ani jednego kanału, który przez cały dzień, 24 godziny na dobę, oferuje audycje w HD. Na szczęście oferta Cyfry jest darmowa dla abonentów i wiąże się jedynie z wymianą dekodera na nowy, za którego wypożyczenie przyjdzie zapłacić 299 zł. Tak samo musi postąpić ewentualny nowy klient, który do kosztów wynajmu dekodera musi doliczyć także miesięczny abonament za pakiet kanałów, w którego skład wchodzi Canal+ Sport. Cyfra+ w połowie roku ma zamiar rozszerzyć swoją ofertę HD i wtedy też zacznie pobierać za nią niewielkie opłaty. Widzowie będą mogli oglądać między innymi mecze Orange Ekstraklasy, którą po ofercie korupcyjnej i zdegradowaniu kilku drużyn do niższych lig wreszcie będzie można pokazać „czystą”, w wysokiej rozdzielczości.



Przebieganie przez lataki historii jest PS3 czy Xbox 360? To zależy od tego, czy chcesz oglądać filmy w HD, czy tylko gry. PS3 obsługuje Blu-ray, a Xbox 360 – HD DVD.



DVD

Jeszcze niedawno zachwycaliśmy się taką jakością...

HDTV

...a już niebawem będziemy narzekać, że nie widzimy wyrazu twarzy każdego wojaka.

## TV w liczbach

Tryby wideo	Stara telewizja 480p/i lub 576p/i	HDTV 720p	HDTV 1080i	HDTV 1080p
Rozdzielczość obrazu	do 720 x 576 pikseli	1280 x 720	połowa pikseli trybu 1080p	1920 x 1080
Prędkość animacji	do 60 fps z przeplotem, do 30 fps bez przeplotu	do 60 fps bez przeplotu	do 30 fps z przeplotem	do 60 fps bez przeplotu
Przeplot	w zależności od trybu	nie	tak	nie

## n i Polsat

Obok Cyfry+ swoją ofertę HD prezentuje także platforma n, która jest własnością koncernu ITL. Tam główną atrakcją stają się mecze ligi mistrzów w High Definition. Są także kanały nadające cały czas materiał w wysokiej rozdzielczości, mowa o przyrodniczym Discovery HD oraz filmowym MGM. Niebawem oferta n ma zostać rozszerzona o nowe pozycje. Abonent może wypożyczyć zwykły dekodery za 99 zł lub specjalny, z funkcją nagrywania, wyposażony w dysk twardego o pojemności 250 GB – jest on dostępny w cenie 449 zł. Pełny pakiet programowy w n kosztuje 68 złotych miesięcznie, natomiast jeśli interesują Cię tylko kanały w HD, musisz zapłacić 48 złotych.

Nie należy zapominać także o Cyfrowym Polsacie, w którym od marca abonenci będą mogli oglądać m.in. transmisje sportowe oraz inne programy HD. W przyszłości Polsat planuje uruchomienie pakietu pięciu kanałów nadających w wysokiej rozdzielczości. Można powiedzieć zatem, że wojna o klienta między platformami cyfrowymi dopiero się rozpoczęła, a ewentualnego zwycięzcę będzie można wskazać najwcześniej za kilkanaście miesięcy. Obecnie najwięcej materiału w HD oferuje platforma n, choć dla kinomanów atrakcyjniej przedstawia się oferta Cyfry+. Polsatem, przynajmniej na razie, nie warto zaprzętać sobie głowy.

DivX prezentują się zwyczajnie kiepsko. Winna jest temu ich niska rozdzielczość oraz znaczna kompresja obrazu. Problem ten można w dość sporym stopniu wyeliminować. Warto zadbać, aby odtwarzacz DVD/DivX pozwalał na podbijanie rozdzielczości (upscaling) zwykłych filmów do trybu HD. Operacja ta z pozoru wygląda nieco dziwnie, jednak znacznie poprawia jakość obrazu. Niestety, popularne odtwarzacze DVD/DivX w cenie 100-200 zł (Manta, Viva, Bellwood) są pozbawione upscalingu – jeśli więc zechcesz je wykorzystywać, możesz zapomnieć o wysokiej jakości obrazu. Na szczęście niemal każdy telewizor HD wyposażony jest w wejście VGA. Dzięki temu można do niego podłączyć komputer, który oczywiście bez problemu podbija wszelkie filmy do HD, a na dodatek odtwarza najróżniejsze formaty zapisu wideo. Jeśli nie masz możliwości podłączenia komputera do telewizora HD, jako odtwarzacz możesz wykorzystać również konsolę. Xbox 360 bardzo sprawnie radzi sobie z podbijaniem filmów DVD do HD, szkoda jedynie, że nie wspiera DivX-ów. Natomiast jeżeli nie masz nextgenowego sprzętu, musisz wymienić odtwarzacz DVD na oferujący funkcję upscalingu (np. Denon DVD-1730) lub niestety pogodzić się z niską jakością obrazu.

Podsumowując: widać wyraźnie, że HD dopiero raczkuje i poza zakupem odpowiedniego telewizora powoduje wiele innych wydatków. Jak każda nowość,

**HD dopiero raczkuje i poza zakupem odpowiedniego telewizora powoduje wiele innych wydatków.**

także HD jest kosztowne i obok niewątpliwych plusów zaawansowanej technologii przynosi sporo problemów nie do przeskoczenia. **W High Definition warto zainwestować, gdy masz konsolę nowej generacji,** możesz

dodatkowo podłączyć do telewizora komputer i stać się na opłacanie abonamentu platformy cyfrowej. Jeśli nie spełniasz tych warunków, nie masz po co

kupować telewizora HD – zwykła telewizja z anteny analogowej wygląda na takim odbiorniku beznadziejnie, podobnie jak gry z konsol poprzed-

niej generacji oraz filmy DivX z tanich odtwarzaczy. HDTV wymaga sprzętu towarzyszącego odpowiedniej klasy i źródła obrazu w wysokiej rozdzielczości. W innym przypadku może wręcz od siebie odrzucić.

## Wady i zalety platform cyfrowych

Warto pamiętać, że obraz HD z platform cyfrowych dociera do nas w formacie 720p, czyli takim, który akceptują wszystkie telewizory z logo HD Ready. Głównie w związku z wysokimi cenami odbiorników Full HD, i tym samym ich znikomą popularnością w naszym kraju, nie zdecydowano się na nadawanie obrazu w trybie 1080p. Trzeba także uświadomić sobie, że reszta kanałów poza HD nadal nadawana jest w niskiej rozdzielczości i w proporcjach 4:3 (HD to 16:9). W efekcie jakość obrazu większości z nich jest słaba lub bardzo słaba. Co prawda, nie widac tego na telewizorach starszego typu, jednak szczególnie na LCD TV wszelkie braki aż kłują w oczy. Dodatkowo tryb 4:3 powoduje, że po bokach ekranu widoczne są czarne pasy zamiast obrazu. Oczywiście obraz 4:3 można rozciągnąć do 16:9, jednak wówczas to nienaturalnymi proporcjami i dalszym pogorszeniem jakości. Jeśli jednak telewizor wykorzystujesz głównie do programów HD, filmów DVD/DivX i gier, nie będzie Ci to zbytnio przeszkadzać.



# Trust GM-2550 Predator

**Bojowy joystick**

Mimo że fani gier chętnie korzystają z joypada lub zestawu klawiatura + myszka, to nie można sobie wyobrazić lotu na symulatorze bez joysticka. Na pierwszy rzut oka konstrukcja Trust GM-2550 nie odbiega od standardowych kontrolerów, które można kupić w dowolnym sklepie. Na lewej krawędzi umieszczono w rzędzie 6 z 12 programowalnych przycisków, co pozwala na dowolne ustawienie uzbrojenia samolotu lub helikoptera. Dzięki 8-kierunkowemu przyciskowi kontroli widoku nigdy nie zaskoczy cię wróg za plecami. Obrótowa rękojeść pozwala na łatwe sterowanie podczas skrętu poziomego, natomiast dzięki analogowemu regulatorowi przepustnicy możesz płynnie ustawiać siłę ciągu i tym samym wykonywać wszystkie wymarzone manewry.

**Wygodnie zaprojektowany drążek daje ręce oparcie i zapobiega jej zmęczeniu.** Niemniej rozstaw między spustami (1 i 2) jest zbyt wielki i małym palcem ledwo udaje się dosięgnąć dolnego przycisku (mimo że moja dłoń jest całkiem spora). Rozmieszczenie w rzędzie 6 buttonów potrafi wprowadzić prawdziwy bałagan w czasie rozgrywki – aby się nie pomylić, musisz na nie spojrzeć przed wybraniem odpowiedniego, co oczywiście odwraca uwagę od samej roz-

grywki. **Bólem kciuka kończy się dłuższe manewrowanie kierunkowym przyciskiem kontroli ustawień widoku, który został wykonany z twardego tworzywa.** Na plus zasługuje płynność pracy obrotowej rękojeści oraz regulatora przepustnicy.

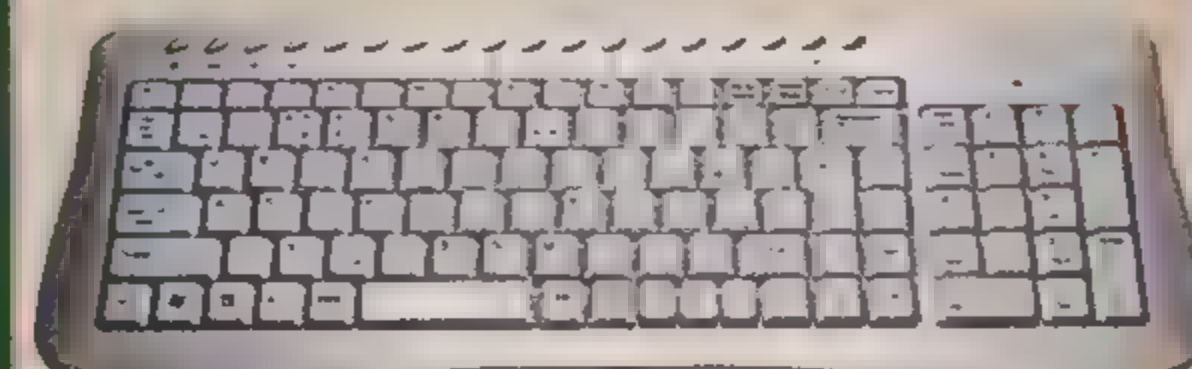


INFO	
Producent:	<a href="http://trust.com/">http://trust.com/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://trust.com/">http://trust.com/</a>
	solidna budowa • spora liczba programowalnych przycisków • bezproblemowe podłączenie
	rzęd przycisków na lewej krawędzi • twardego tworzywa • zbyt duży odstęp między pierwszym a drugim spustem
cena dystrybutora	80,00
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• liczba przycisków: 12</li> <li>• 8-kierunkowy przycisk</li> <li>• przepustnica</li> <li>• obrotowa rękojeść</li> <li>• podłączenie: USB</li> <li>• wymiary: 238 x 177 x 177 mm</li> <li>• wymagania: Windows 2000, XP, XP MCE, Vista</li> </ul>	
<b>Niezbędny dla każdego gracza, który kocha spędzać czas na podniebnych walkach.</b>	

## Tanie drukowanie

**EasyShare 5100, 5300 i 5500** to seria nowych drukarek z Kodaka. Najciekawszą cechą tych modeli ma być tania eksploatacja (kolorowy tusz za mniej niż 15 dolarów). Prędkość druku to 32 strony w czerni i 22 w kolorze (na minutę). Cena na rynku amerykańskim: około 400 zł.

Zródło: fotopolis



## Metal Man

**Onkyo** zaproponowało klawiaturę Wavio KB-1 wykonaną z aluminium (klawisze są plastikowe). Cena sprzętu to około 200 zł. Dostępny jest również model KM-1W z bezprzewodową myszą, która również jest z aluminium (ten zestaw kosztuje ok. 300 zł). Ach, gdyby jeszcze te guziki były metalowe, i z orzełkiem!

Zródło: Gizmodo

## Cool cooler

**CoolViva Pro** to wydajny cooler dla kart graficznych. Zastosowano w nim miedzianą podstawę połączoną z aluminium w radiatorze za pomocą trzech ciepłowodów. Wentylator o średnicy 74 mm pracuje cicho (nie głośniejszy niż 20 dB). Sprzęt przeznaczony jest dla kart z serii ATI Radeon od X600 do X1900 i NVIDIA GeForce od 6200 do 7900. Ceny nie podano.

Zródło: hardwarezone



# Prestigio P3190W

**Tani prestiż**

Prestigio International Inc. znane jest pod swoją marką dopiero od paru lat. Dynamiczny rozwój firmy rozpoczął się w roku 2003, gdy połączyła się ona z Canyon Technology Group i z chińskiego podwykonawcy stała przedsiębiorstwem, którego produkty sprzedawane są obecnie do 25 krajów.

Wizualnie monitor prezentuje się dość atrakcyjnie. Do wyboru są wersje czarna i srebrna. Zaskakują spore przyciski na przednim panelu. Środkowy (on/off) jest podświetlony na niebiesko, co w ciemnym pokoju odrobinię mi przeszkadzało. Uwagę zwraca również podstawka, która jak dla mnie jest nieco za duża (co uniemożliwia bardzo bliskie przysunięcie klawiatury do LCD).

**Prestigio P3190W posiada zarówno analogowe złącze**

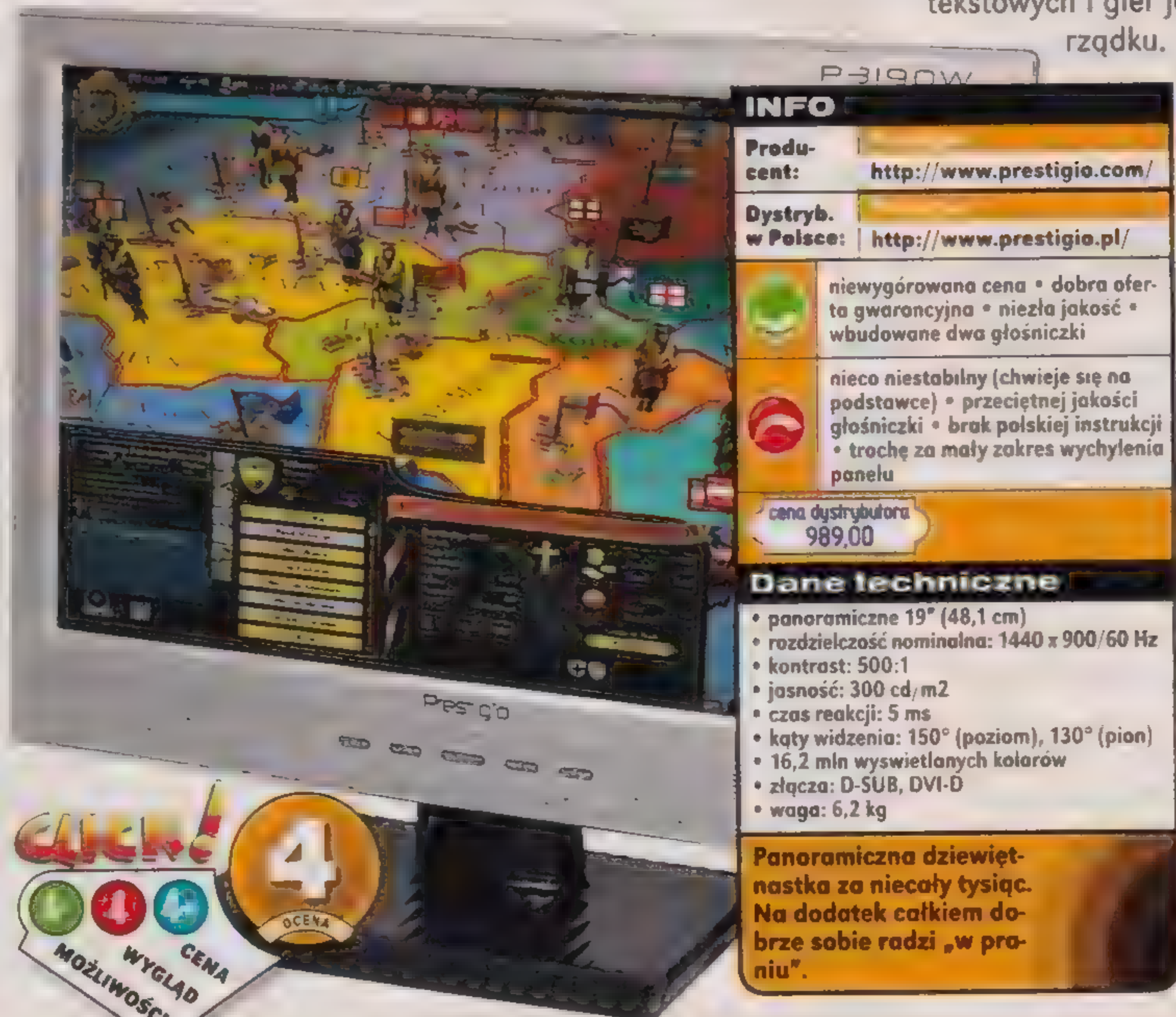
**D-Sub, jak i cyfrowe DVI-D (po jednym), w obudowie kryją się również dwa głośniczki.** W zestawie dołączonym do monitora znalazły się oba kable oraz przewód do podłączenia karty muzycznej. Nomi-

nalna rozdzielczość LCD to 1440 x 900 (60 Hz), kąt widzenia jest zadowalający, za to zakres wychylenia panelu mógłby być nieco większy.

Podczas testów z wykorzystaniem edytorów tekstowych i gier jakość obrazu była w porządku. P3190W dobrze radzi

sobie z kolorami, ma niezłe odwzorowanie czerni. Menu nastaw (OSD) jest proste w obsłudze. Szkoda, że oprócz języka angielskiego jest do wyboru tylko chiński. Fajnym pomysłem jest opcja automatycznych konfiguracji do wyboru (za pomocą jednego przycisku): photo, movie, text, normal. **Niedopatrzeniem jest brak instrukcji w polskiej wersji językowej.**

Biorąc pod uwagę stosunek ceny do jakości, Prestigio P3190W radzi sobie całkiem niezle, a do tego sprzęt objęty jest 3-letnią gwarancją.



INFO	
Producent:	<a href="http://www.prestigio.com/">http://www.prestigio.com/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://www.prestigio.pl/">http://www.prestigio.pl/</a>
	niewygórowana cena • dobra oferta gwarancyjna • niezła jakość • wbudowane dwa głośniczki
	nieczo niestabilny (chwiewa się na podstawie) • przeciętnej jakości głośniczki • brak polskiej instrukcji • trochę za mały zakres wychylenia panelu
cena dystrybutora	989,00
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• panoramiczne 19" (48,1 cm)</li> <li>• rozdzielczość nominalna: 1440 x 900/60 Hz</li> <li>• kontrast: 500:1</li> <li>• jasność: 300 cd/m2</li> <li>• czas reakcji: 5 ms</li> <li>• kąty widzenia: 150° (poziom), 130° (pion)</li> <li>• 16,2 mln wyświetlanych kolorów</li> <li>• złącza: D-SUB, DVI-D</li> <li>• waga: 6,2 kg</li> </ul>	
<b>Panoramyczna dziewiętnastka za niecały tysiąc. Na dodatek całkiem dobrze sobie radzi „w praniu”.</b>	

## Głuchy jak pień?

Jeśli zastanawiasz się, dlaczego na zdjęciu poniżej widzisz drewniany pień, to musisz wiedzieć, że są to głośniki Tree Stump Stereo. Producent tego nietypowego sprzętu gwarantuje m.in. odporność „pniaczka” na niekorzystne warunki pogodowe. W środku znajduje się 8-calowy głośnik o mocy 125 W. Cena za „drewno” to około 1200 zł (komplet).

Zródło: gizmosforgeeks.com



## System atakuje

**Firma System 76** wypuściła na rynek laptopa Darter z Ubuntu Linux zamiast Windowsa. Wewnątrz umieszczono procesor Core 2 Duo 2,33 GHz. Komp posiada ekran o przekątnej 13,3 cala, pamięć RAM 1,5 GB, dysk do 100 GB, nagrywarę DVD, bluetooth, porty USB. Za najtańszą wersję trzeba wyłożyć około 3 tysiące złotych.

Zródło: 4press



# Genius Navigator 335

**Mały geniusz**

Jakiś czas temu prezentowaliśmy udanego gryzonia Navigator 535 z Geniusa. Dzisiejszy bohater to również myszka do gier, ale przeznaczona dla użytkowników laptopów.

Na pierwszy rzut oka uwagę zwraca nietypowa wykładzina grzbietu myszy. Jest to pokrywa węglowa za-

kontroler działa w podwyższonej rozdzielczości, klawisz miga żółtym kolorem. Jest to nieco irytujące.

**Jak na myszkę do gry, kabelek przyłączeniowy wydaje się zdecydowanie za delikatny.** Obawiam się, że kilka tygodni masakry w Gothic 3 mogłoby go pokonać. Na plus zaliczam zaś duże ślizgacze, któ-

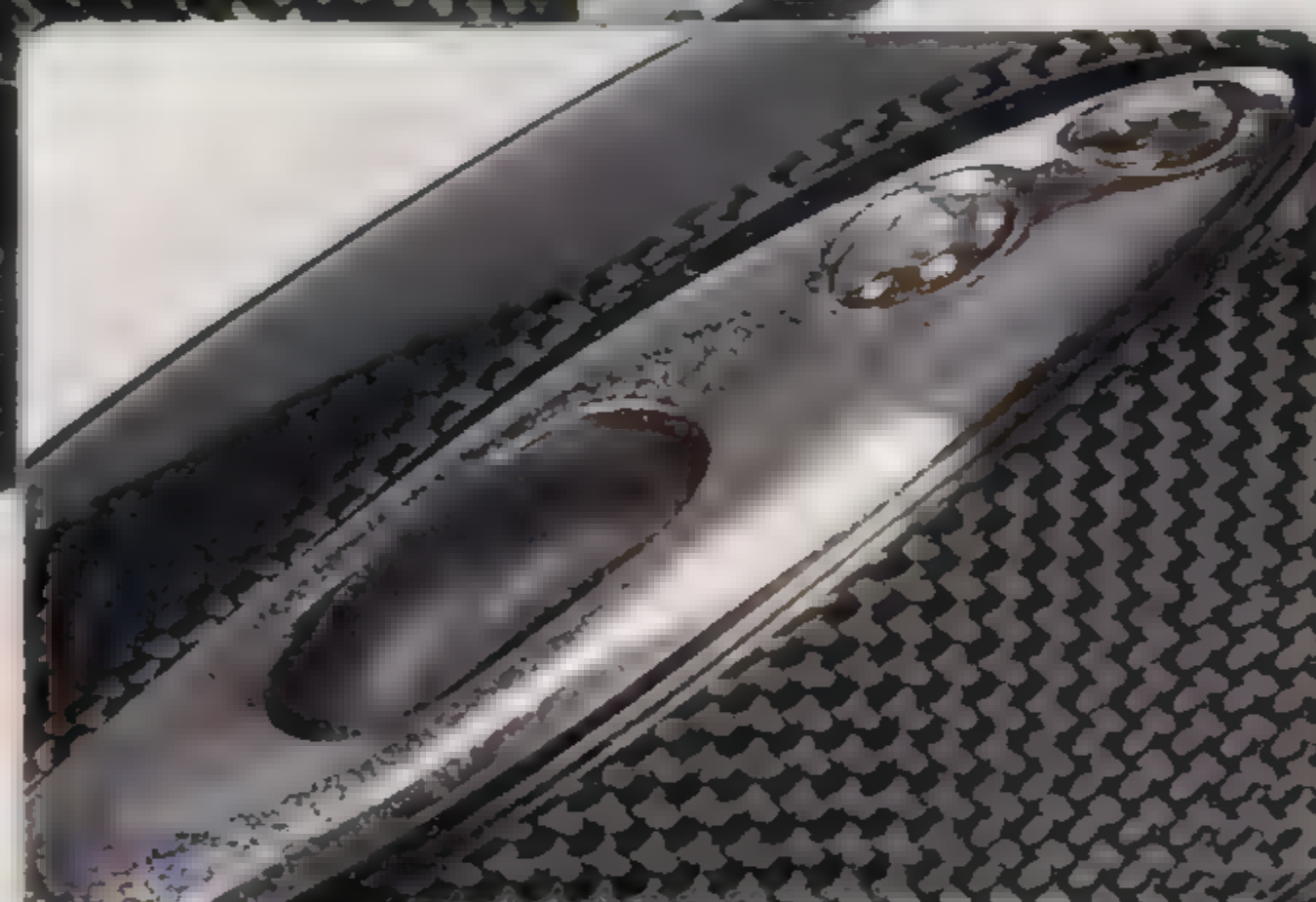


bezpieczną przezroczystym plastikiem. Rozwiązanie bardzo efektowne wizualnie, ale w trakcie dłuższej pracy z Navigatorem palce lepia się do gładkiego tworzywa. Boki pokryte gumopodobnym materiałem, znacznie poprawiającym chwyt i kontrolę nad myszakiem.

**Kółko myszy oraz niewielki przycisk powyżej są programowalne. Służy do tego ładnie zaprojektowana aplikacja ioCentre.** Wspomnianemu buttonowi można przypisać ulubione, często używane skróty klawiaturowe. Kolejny guzik umożliwia przełączenie trybu z 800 na 1600 dpi, co przydaje się w grach. Kiedy

re poradzą sobie dosłownie z każdą powierzchnią. Jeśli nie możesz oderwać się od ulubionych gier nawet w podróży, Navigator 335 pomoże ci pogłębić nałóg. Cena gryzonia nie jest szczególnie atrakcyjna, ale mimo to warto zastanowić się nad zakupem.

INFO	
Producent:	Genius
Strona WWW:	<a href="http://www.genius-europe.com">http://www.genius-europe.com</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.genius-europe.com">http://www.genius-europe.com</a>
	duże ślizgacze • oryginalny wygląd
	• opcja programowalnych klawiszy
	• sensownie umieszczony przycisk zmiany rozdzielczości
	migający przycisk przy 1600 dpi
	• zbyt gładkie tworzywo klawiszy PPM i LPM
	cena dystrybutora 109,00
Dane techniczne	
• typ myszki: optyczna	
• przyłączenie: USB 2.0	
• liczba przycisków: 3 + rolka (oraz klawisz zmiany rozdzielczości)	
• programowanie przycisków	
• brak obciążenia	
• rozdzielczość: 800/1600 dpi	
• długość kabla: 130 cm	
• rozmiar: 10,1 x 5,6 x 3,6 cm	
Mała i szybka mysz dla posiadaczy komputerów przenośnych. Sprawdzi się również dobrze w edytorze tekstu, jak i w grach.	



Przycisk zmiany rozdzielczości znajduje się w takim miejscu, że nie grozi ci przypadkowe jego wciśnięcie.

## Konkurent dla iPhone

Ultra Smart F700 to nowy telefon Samsunga. Wyposażono go w ekran dotykowy 2,78 cala o rozdzielczości 440 x 240 (262 tysiące kolorów). Sprzęt posiada pełną klawiaturę QWERTY, aparat fotograficzny (5 Mpix), opcję odtwarzania audio i wideo, slot na kartę microSD i bluetooth. Ceny nie podano.



Zródło: [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

## Benek się ceni

BenQ FP241WZ to monitor LCD z czasem reakcji matrycy 16 ms, jasnością 500 cd/m2 i świetnym kontrastem 1000:1. Panel pracuje z rozdzielczością 1920 x 1200 (WUXGA), posiada funkcję PIP (ob-

raz w obrazie) oraz złącze HDMI z obsługą kodowania HDCP. Wyposażony jest w technologię PerfectMotion (eliminuje efekt „ducha”). Cena mnie załamała. 3899 zł z VAT.

Zródło: behardware

## Strzał z Sony Ericsson

Model CyberShot K550 to nowość w ofercie Sony Ericsson. W kompaktowych rozmiarach obudowie o grubości zaledwie 14 mm znalazł się aparat cyfrowy (2 Mpix), odtwarzacz MP4 i 1,9-calowy wyświetlacz. Telefon posiada autofocus, automatyczną osłonę obiektywu oraz funkcję LED photo light.

Zródło: pocket-lint



## 7164 konkurs SMS

Do wygrania zestaw głośników MANTA MM1400 Merlin! Specjalne, duże pokrętko basu tylko dla Ciebie!

Aby nim zakręcić i poczuć MOC, wystarczy wysłać SMS!



**Co to jest abakus?**

- To inaczej abrakadabra, tylko szybciej się wymawia
- Kaktus, który kwitnie w narodowych kolorach Francji
- Dawne liczydło

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.KA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Fundatorem nagrody jest Manta.



**300**

„300” to filmowa adaptacja popularnego w USA komiksu autorstwa Franka Millera. Amerykański rysownik i scenarzysta jest twórcą m.in. postaci Elektry oraz drastycznych, czarno-białych opowieści kryminalnych „Sin City” (zarówno „Elektry”, jak i „Sin City” znamy też z dużego ekranu).

„300” opowiada o przebiegu historycznej bitwy w wąwozie Termopile pomiędzy oddziałami spartańskiego króla Leonidasa a wielotysięczną armią władcy perskiego, Kserksesa. Zadaniem „trzystu” było jak najdłuższe powstrzymywanie nacierających Persów. Kupowany krwią wojowników spartańskich czas był wykorzystywany przez słabsze od perskich wojska greckie do odwrotu. Ostatecznie wszyscy bohaterzy obroncy zginęli.

Bardzo duży nacisk położono na wizualną stronę filmu, sporo scen zostało nakręconych z wykorzystaniem grafiki i animacji komputerowej. Efekt końcowy już możesz zobaczyć w kinach. Warto.

Premiera kinowa: 09.03.2007  
Gatunek: dramat wojenny  
Produkcja: USA



**Kłątwa 2**

„Kłątwa” („The Grudge”) to amerykańska wersja japońskiego filmu „Ju-On”. Hollywoodzki film miał premierę w 2004 roku i zarobił blisko 190 mln dolarów – fani horrorów docenili niepowtarzalny nastrój, niesztampową historię i przerażające obrazy. Czas do tego powrócić...

Sequel został nakręcony przez Takeshi Shimizu, twórcę japońskiego oryginału, natomiast wśród producentów obrazu jest Sam Raimi (scenarzysta „Martwego zła” i reżyser wszystkich „Spider-Manów”).

Akcja toczy się w Tokio, młoda kobieta o imieniu Aubrey (w tej roli Amber Tamblyn, znana z filmu „The Ring”) zostaje przeklęta w ten sam sposób co jej siostra Karen (Sarah Michelle Gellar, „Buffy: postrach wampirów”). Czy zdołają uciec przed śmiercią?

To tylko pierwsza z kilku nowel, z których składa się film. Kłątwa zatacza coraz szersze kręgi...

Premiera kinowa: 09.03.2007  
Gatunek: horror  
Produkcja: USA



**Labirynt fauna**

„Opowieści z Narnii”, „Niekoncząca się opowieść”, a ostatnio „Kobieta w błękitnej wodzie” – to filmy ukazujące dyktomii dwóch światów: ziemskiego i magicznego. Przecistawne i obce, splotem dziwnych okoliczności odnajdują do siebie drogę. W „Labiryncie Fauna” jest to wyobrażnia 12-letniej Ofelii.

Jest rok 1944, Hiszpania generała Franco. Okrutna, wojenna rzeczywistość wkracza do życia dziewczynki wraz z brutalnym ojczymem Vidalem, frankistowskim oficerem. Dla dziecka ucieczką jest zrujnowany, zarośnięty labirynt, w którym odnajduje ścieżkę do magii.

Ale świat baśni okazuje się równie beztrosny. Ofelia musi zmierzyć się z trzema morderczymi zadaniami, a do bajki wkrada się mrok przemocy. Film Guillermo del Toro ma klimat i bajkowość „Willow”, połączone z bezwzględną surowością filmu wojennego. Warto to zobaczyć.

Premiera kinowa: 23.03.2007  
Gatunek: fantasy, dramat  
Produkcja: Hiszpania, Meksyk, USA



# A4-Tech X-7 Game Master Desktop

**Zabójcze combo**

**Z**estaw klawiatura plus mysz z A4-Tech jest rozwinięciem wcześniejszego modelu EVO XGame. Ponownie dostaliśmy klawirkę wyposażoną w gumowe przyciski WSAD. Tym razem combo wzbogacono o gryzonie do gier X-7, który posiada zupełnie nowe możliwości. Ale po kolei.

Klawiatura z A4-Tech od razu przypadła mi do gustu: duże guziki backspace oraz enter, klasycznie rozmieszczone klawisze od inserta po page down. **Do tego zestaw przycisków umożliwiające sterowanie multimediami i wygodne surfowanie po ne-**

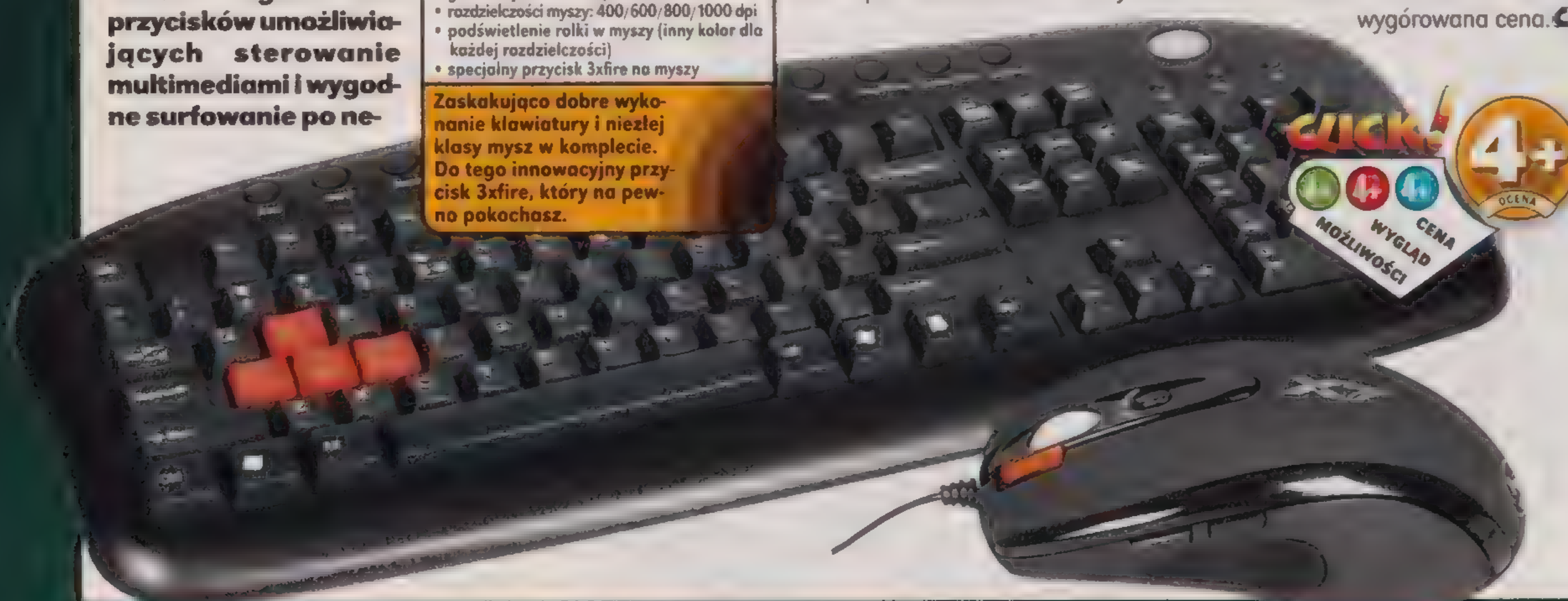
INFO	
Producent:	<a href="http://www.a4tech.pl/">http://www.a4tech.pl/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://www.a4tech.pl/">http://www.a4tech.pl/</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wysoka jakość wykonania • zestaw przycisków do sterowania multimediami • możliwość wymiany klawiszy • gumowe przyciski WSAD • bardzo dobra mysz w komplecie • 4 rozdzielczości myszy do wyboru • specjalny klawisz 3xfire</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>za głęboko osadzone przyciski multimedii • zbyt chropowata powierzchnia klawisza 3xfire</li> </ul>	
cena dystrybutora 170,00	
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> <li>typ złącza: combo USB-PS/2</li> <li>liczba klawiszy multimedialnych: 12</li> <li>wymienne klawisze: WSAD</li> <li>podstawa pod nadgarstek w komplecie</li> <li>regulacja głośności</li> <li>długość kabla: 1,8 m</li> <li>gwarancja: 24 miesiące</li> <li>rozdzielczości myszy: 400/600/800/1000 dpi</li> <li>podświetlenie rolki w myszy (inny kolor dla każdej rozdzielczości)</li> <li>specjalny przycisk 3xfire na myszy</li> </ul>	
<b>Zaskakująco dobre wykonanie klawiatury i niezłej klasy mysz w komplecie. Do tego innowacyjny przycisk 3xfire, który na pewno pokochasz.</b>	

**cie.** Jedyne zastrzeżenie: klawisze są osadzone nieco za głęboko. Podczas gry cztery gumowe guziki WSAD doskonale się sprawdziły. Palce nie ześlizgiwały się na sąsiednie przyciski i mniej się męczyły. Oczywiście do pracy z edytorem tekstu nie bardzo się nadają, ale na szczęście dodano klawisze do wymiany (normalne) oraz specjalny klucz do ich zamontowania.

Mysz X-7 została wykonana bardzo solidnie. Gumopodobna powierzchnia i solid-

na rolka (podświetlana czterema kolorami, w zależności od wybranego trybu dpi) sprawdzą się świetnie. To samo można powiedzieć o dwóch sensownie rozmieszczonych klawiszach bocznych oraz przycisku zmiany rozdzielczości na grzbiecie. **Mysz wyposażono również w guzik 3xfire, umieszczony obok rolki** (działa jak trójklik). Potrzeba trochę czasu, żeby się do niego przyzwyczaić, ale po kilku godzinach grania wydaje się już nieodzowny. Bardzo fajny i praktyczny pomysł, z jednym zastrzeżeniem: podłużny, czerwony przycisk jest za bardzo chropowaty.

**Zestaw X-7 Game Master wypadł w testach bardzo dobrze:** solidne wykonanie, mocna konstrukcja, ciekawe i praktyczne nowinki techniczne. I na dodatek niewygórowana cena. **4+**



## MPIO FY800

**Plaski jak deska**

**F**Y800 to jeden z trzech odtwarzaczy nowej serii MPIO (są jeszcze FL500 i FY90). Już na pierwszy rzut oka widać, że stylistycznie nawiązuje do iPod'a. Mnie osobiście to nie przeszkadza, najważniejsze są bowiem szczegóły, które przesądzają o funkcjonalności playera.

**FY800 posiada 1 GB pamięci (jest też wersja z 2 GB), ale możesz znacznie zwiększyć jego możliwości („na plecach” ma slot dla kart SD).** Warto zwrócić uwagę, że mimo niewielkich rozmiarów i raptem centymetrowej grubości odtwarzacz jest dość solidnie wykonany. Jedyne front jest z plastiku, pozostała część uformowana z metalu.

Sterowanie jest bardzo proste, ale umieszczone po bokach klawisze (m.in. play, pause) są za małe i za bardzo schowane. Wyświetlacz wykonano w technologii FSTN (czarne tło, białe litery). Zrezygnowano z kolorowych grafik i innych bajerów, ale za to mamy czytelny ekran i maksymalnie przejrzyste menu.



INFO	
Producent:	<a href="http://www.mpio.com/">http://www.mpio.com/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://www.mpio.pl/">http://www.mpio.pl/</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>niewielkie rozmiary • intuicyjne w obsłudze menu • dobry dyktafon • mała waga • niezły design i wykonanie • realny czas pracy: 8-9 godzin</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>zasilanie przez wbudowany akumulator (niemożność podładowania w trasie) • cena</li> </ul>	
cena dystrybutora 399,00 zł 529,00 zł 343,00 zł 448,00 zł	
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> <li>wbudowana pamięć: 1 GB 2 GB</li> <li>wyświetlacz FSTN LCD z białymi literami, 128 x 64 mm (4 linie)</li> <li>odtwarza: MP3 (8 do 320 Kbps), MP3 VBR, WMA ASF (5 do 320 Kbps)</li> <li>5-pasmowy equalizer</li> <li>pasmo przenoszenia: 20 Hz - 20 kHz</li> <li>7 ustawień EQ (w tym użytkownika)</li> <li>dyktafon</li> <li>radio</li> <li>zasilanie: bateria litowo-polimerowa</li> <li>wymiary: 38,1 x 78,7 x 10,2 mm</li> <li>waga: 34 g</li> <li>połączenie: USB 2.0</li> <li>slot na kartę SD</li> </ul>	
<b>Elegancki wygląd, prostota obsługi i długi czas działania. Do tego jeszcze slot na kartę SD!</b>	

To się przydaje, bo player posiada również wbudowany dyktafon (z opcją zawieszania nagrywania, gdy nie słychać głosu), radio FM (automatyczne wyszukiwanie i zapisywanie stacji) oraz 5-pasmowy equalizer (7 predefiniowanych ustawień).

**FY800 czerpie energię z akumulatora litowo-polimerowego, którego średni czas pracy wyniósł w testach 8 godzin.**

Oczywiście uzależnione jest to od wielu czynników, więc możliwe jest i 10-godzinne odtwarzanie bez ładowania. Interfejs użytkownika jest w kilku wersjach (m.in. rosyjskiej), ale nie po polsku. Instrukcji w naszym języku również brak. Mimo to MPIO FY800 przypadł mi do gustu. Przede wszystkim ze względu na dobrą jakość odtwarzania i slot na kartę SD. **4**

## Medialne centrum Onkyo

**HDC 1.0** to komputer z Onkyo typu MediaPC. Oprócz procesora Core 2 Duo T5500, 1 GB pamięci RAM oraz 120-gigowego twardego dysku sprzęt wyposażono w zintegrowany wzmacniacz oraz głośniki. Za dźwięk odpowiada karta muzyczna Onkyo SE-90PCI. Ceny nie podano. To nawet lepiej, po co się stresować.

Źródło: engadget



## Jak w kinie

**HV20** to nowa kamera z linii HDV. Urządzenie posiada matrycę HD CMOS o rozdzielczości 1920 x 1080. Sprzęt pełnym HD, jest pierwszym urządzeniem domowym pozwalającym zapisywać filmy z kinową jakością. Cena nie jest jeszcze znana.

Źródło: www.usa.canon.com

## Agent z Seagate

**Seagate** wprowadziło do sprzedaży serię zewnętrznych dysków twardych Free-Agent. Model Pro posiada złącze eSATA i FireWire. Pojemności do wyboru: 320, 500 i 750 GB. Prędkość obracania dysku 7200 rpm. Sprzęt kosztuje od ok. 600 do 1300 zł.

Źródło: zdnet



## Wieczne pióro?



**Logitech** zaprezentował urządzenie o nazwie Lo2, które zastępuje klasyczne pióro oraz notatnik. Sprzęt może zachować do 40 stron tekstu. Bateria umożliwia pracę pióra przez 8 godzin. W zestawie znajduje się stacja dokująca oraz cyfrowy notatnik, służący jako interfejs pośredniczący we wprowadzaniu danych. Cena Lo2 to ok. 500 zł.

Źródło: gadget.net

## Kamera dla hobbita



**Sanyo DMX-HD2** to nowa kamera, która wyróżnia się rozdzielczością HD i niewielkimi rozmiarami (80 x 119 x 36). Kamera obsługuje 8-gigabajtowe karty SDHC, posiada 2,2-calowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Obraz zapisywany jest w rozdzielczości 1280 x 720 pikseli. Cena nie jest znana.

Źródło: sanyodigital



# Bluetooth Virtual Keyboard

Klawiatura na kamieniu?

Wyobraź sobie, że idziesz do szkoły, wyjmujesz swojego palma, przenosisz wirtualną klawiaturę, po czym zaczynasz stukać palcami w blat ławki. Jak myślisz – ile czasu minie do momentu, gdy koło ciebie będzie tłum zainteresowanych dziwną masyneką ludzi?

Jeśli zrealizowanie takiej wizji jest dla ciebie warte 800 złotych (plus cena palma z bluetoothem), kupuj tę klawiaturę. **Jeśli uważasz, że to zbędny gadżet, to... masz na ten temat dokładnie takie samo zdanie jak ja.** Tym bardziej że użyteczność tego sprzętu jest więcej niż wątpliwa.

Wirtualną klawiaturę możesz podłączyć praktycznie do każdego urządzenia, które obsługuje bluetooth – w tym również komputera. Przy czym od razu powiem, że poza tym, że taki laser rewelacyjnie wygląda na blacie biurka (zwłaszcza w ciemnym pomieszczeniu), **grać się na nim nie da zupełnie, zaś z pisaniem też są problemy.** Nie można używać więcej niż dwóch palców, bo czujniki wariują. **Nie ma też możliwości przytrzy-**

**mania jakiegoś klawisza, czujnik zalicza tylko jedno „stuknięcie”.** Wyobraź więc sobie, jak by się grało na takim sprzęcie w jakiegoś FPS-a... Krótko mówiąc: tragedia.

BVK to urządzenie dla wybranych – nie tylko ze względów ekonomicznych, ale też dlatego, że aby ten sprzęt uruchomić, trzeba mieć anielską cierpliwość oraz... nieco szczęścia. **Na jednym komputerze, pomimo postępowania zgodnie z instrukcją, ni jak nie udało się odpalić klawiatury.** Nie wiem, jak często zdarzają się takie problemy, ale sam fakt, że takie coś jest możliwe, już nie nastroja optymistycznie.

Wszystko byłoby więc źle i paskudnie, gdyby nie ten czaderski, odjazdowy wygląd...

**INFO**

Producent: <http://www.itechdynamic.com/>

Dystryb. w Polsce: <http://www.toys4boys.pl/>

wygląd! • wygląd!! • wygląd!!!

nie nadeje się do grania... • ...do szybkiego i bezbłędnego pisania też nie • cena jest kosmiczna

cena dystrybutora 799,00

**Dane techniczne**

- ok. 2 godziny działania na wbudowanym akumulatorze
- bluetooth na USB
- wymiary urządzenia: 9 x 3,5 x 2,5 cm
- wymiary wyświetlanej klawiatury: 29,5 x 9,5 cm
- zasilacz z angielską wtyczką + przejściówka
- etui na projektor

Tylko i wyłącznie dla ludzi, którzy lubią budzić zainteresowanie swoimi szpanerskimi zabawkami. Reszta niech nie żałuje, że ją na to coś nie stać.

Laserowe czujniki działają w taki sposób, że nie ma obaw, iż naciskając np. klawisz W, wcisniesz od razu S i Z.

## Niech żyje Polska. Hura!

Antologia ta jest ukoronowaniem 25 lat istnienia grupy literackiej Klub Tfurcuf. Wszystkie teksty łączy tematyka i miejsce akcji – ich fabuła rozgrywa się w Polsce, a każdy tekst powstał specjalnie dla tego zbioru.

W książce znalazły się utwory m.in. Grzędowicza, Kresa, Baryłki i Komudy. Są tu opowiadania mroczne i tragiczne, jak np. „Zabity” Feliksa W. Kresa czy „Brulion” Drewnowskiego. Są też historie przewrotne, jak „Piękna i grzy” Kołodziejczyka, z której dowiadujemy się, że miłość i dobro mogą być zabójczo niebezpieczną bronią... Znajdzie się nawet opowieść rodem z czasów demokracji szlacheckiej, napisana potoczystym i jednym językiem: „Wilczyca” J. Komudy.

W „Niech żyje Polska. Hura!” nie ma złych opowiadań. Są tylko dobre i bardzo dobre. Nikt, kto kupi pierwszy tom, nie będzie zawiedziony.

Tytuł: „Niech żyje Polska. Hura!”, tom 1  
Wydawca: Fabryka Snów  
Cena: 29,99 zł



## Renegat

„Renegat” to przedziwna opowieść. W pierwszej chwili czytelnikowi ciężko rozpoznać się, kto jest kim. Wśród wojujących frakcji są nocarze, renegaci, ludzie, watykańscy... Ten galimatias irytuje, ale stopniowo z historii wyłania się całkiem sensowny porządek. Świat trójbiegunowy, świat ociekający krwią i okrucieństwem, gdzie zwykli śmiertelnicy są tylko jedzeniem.

Właśnie w takim miejscu poznajemy Vespera, wampira, który był legendą nocarzy, ale stał się jednym z renegatów – pijących prawdziwą krew, a nie jej substytut. Brutalny trening w Domu Krwi sprawił, że Vesper stał się drapieżnikiem, mimo że tego nie chciał. Czy wybaczy sobie tę zdradę? Czy wyzwoli się spod uroku Lorda Ultora?

Magdalena Kozak nie przebiera w słowach, dlatego „Renegat” jest raczej dla starszych czytelników. Jeśli szukasz czegoś ostrego, gorącego i krwistego, właśnie znalazłeś.

Autor: Magdalena Kozak  
Tytuł: „Renegat”  
Wydawca: Fabryka Snów  
Cena: 29,99 zł



## Czarodziejski statek

Odkąd natrafiłem na książkę o przygodach Bastarda Rycerskiego napisaną przez Margaret Lindholm Ogden (publikującą pod pseudonimem Robin Hobb), z niecierpliwością wyczekuję kolejnych powieści Amerykanki.

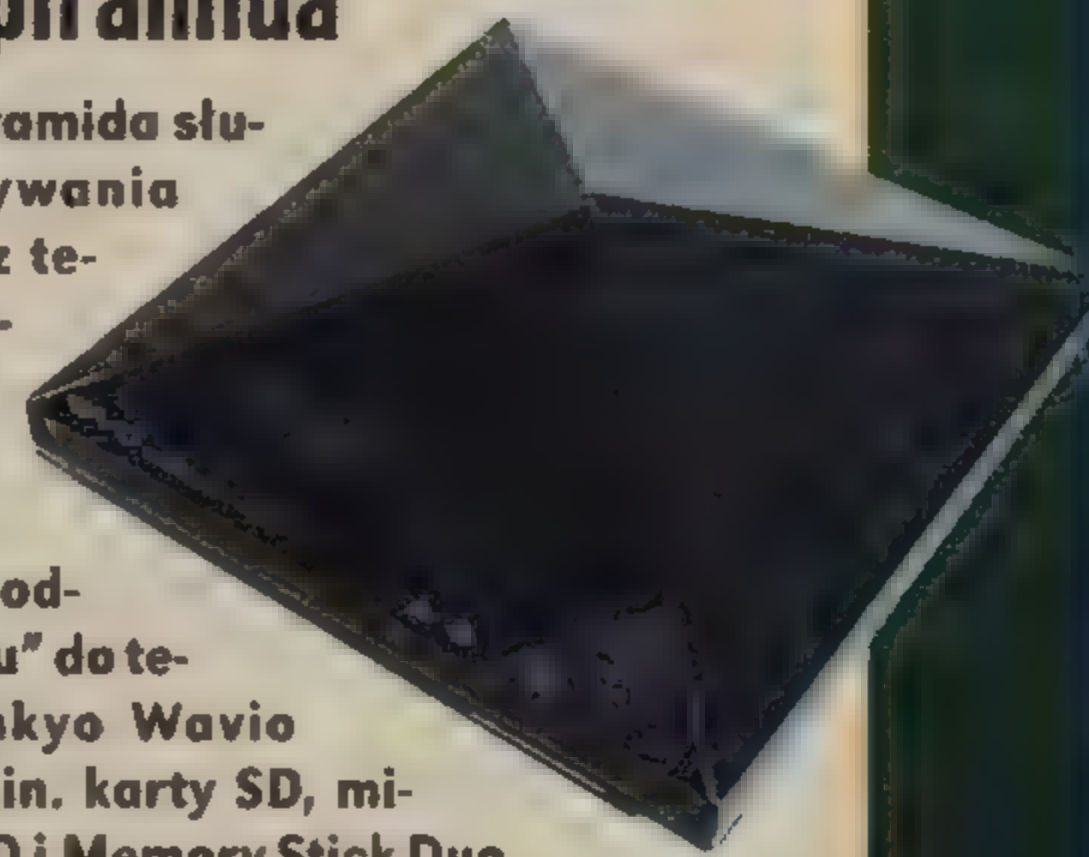
Autorka trylogii „Złotokóry” i „Skrytobójca” tym razem przenosi nas do Miasta Wolnego Handlu. Właśnie tam znajduje się siedziba kupieckiej arystokracji, słynącej z umiejętności rzeźbienia zagłowców z czarodrzewu. Statków, które w magiczny sposób zmieniają się w... żywe istoty.

„Czarodziejski statek” jest pierwszym tomem cyklu „Kupcy i ich żywostatki”. Jest to dramatyczna opowieść o walce rodziny należącej do Pierwszych Kupców z bezwzględny, pirackim kapitanem, który porwał czarodziejski zagłowiec Vivacia. W rzeczywistości chodzi też o coś więcej niż jedna rodzina i jeden statek, ale o tym dowiesz się z kart książki.

Autor: Robin Hobb  
Tytuł: „Czarodziejski statek” (tom 1 trylogii „Kupcy i ich żywostatki”)  
Wydawca: Mag  
Cena: 27 zł

## Czarna piramida

Ta dziwna piramida służy do nagrywania programów z telewizji na karty pamięci, co umożliwia przetransportowanie odcińków „Klanu” do telefonów! Onkyo Wavio obsługuje m.in. karty SD, miniSD, microSD i Memory Stick Duo. Cena to ok. 500 zł.



Zródło onkyo

## Tomcio paluch

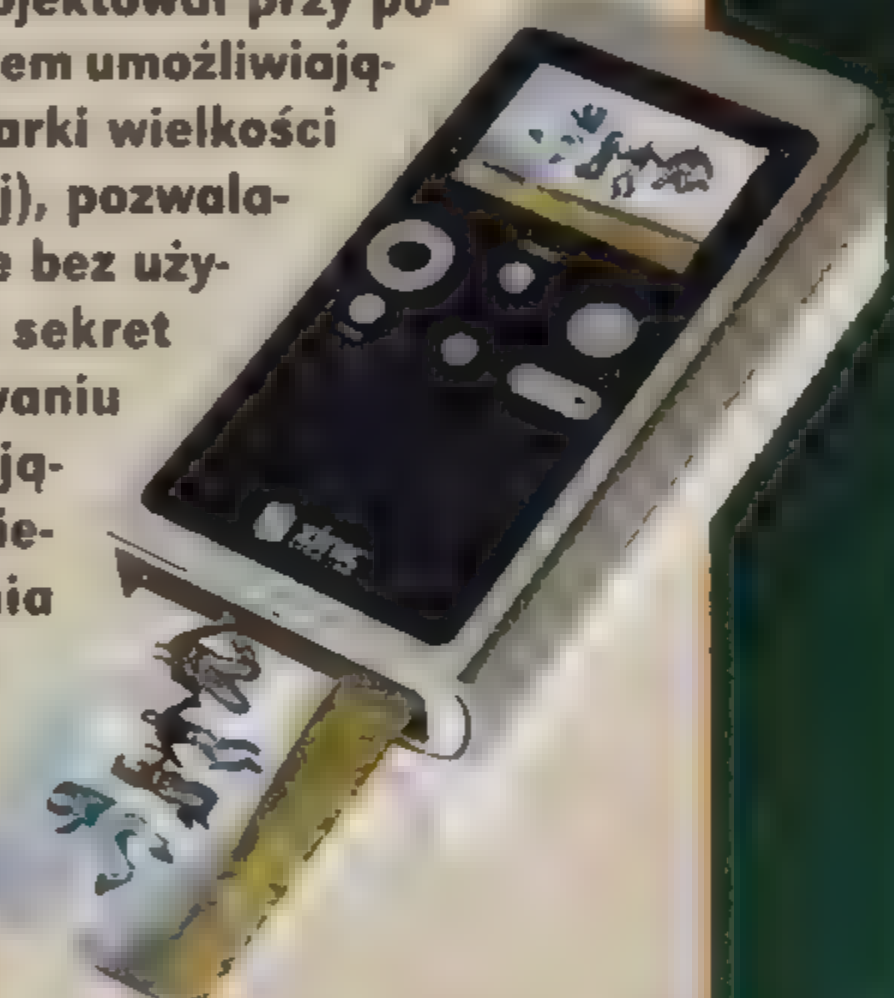
Nano to niewielki przenośny dysk koreańskiej firmy Pocketec. 1-calowy twardziel może zmieścić 12 GB danych, prędkość urządzenia to 3600 rpm, posiada również 2 MB pamięci cache. Wymiary: 38 x 38 x 15 mm, waga: 48 g, a ceny na razie brak.

Zródło gizmodo

## Koniec atramentu

ZINK Imaging zaprojektował przy pomocy Polaroida system umożliwiający stworzenie drukarki wielkości iPoda (lub mniejszej), pozwalającej na drukowanie bez użycia atramentu. Cały sekret polega na zastosowaniu specjalnego, reagującego na ciepło papieru. Cena urządzenia (połączonego z aparatem foto) będzie wynosić ok. 1000 zł.

Zródło 4press



## 7164 konkurs SMS

Mysz, którą będziesz głaskał z przyjemnością, nawet gdy komputer jest wyłączony! Aby zdobyć Navigatora 335, wystarczy wybrać właściwą odpowiedź i wysłać SMS!



Co znaczy słówko computo?

- To slangowe pozdrowienie hip-hopowców we Włoszech
- Nazwa kaloszy z wysoką cholewką
- Z łaciny – obliczać

Odpowiedź wpisz według schematu: CL0D.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Fundatorem nagrody jest Genius.







**N**areszcie koniec zimy! Roztopy, ulewy, w marcu jak w garnku – sami wiecie, jak to jest. Nie ma lepszego czasu, żeby wziąć się za lekturę listów w Clicku, a nawet nasmarować do nas parę zdań. Dzisiaj kolejna porcja tego, co urodziło się w waszych gorących głowach.

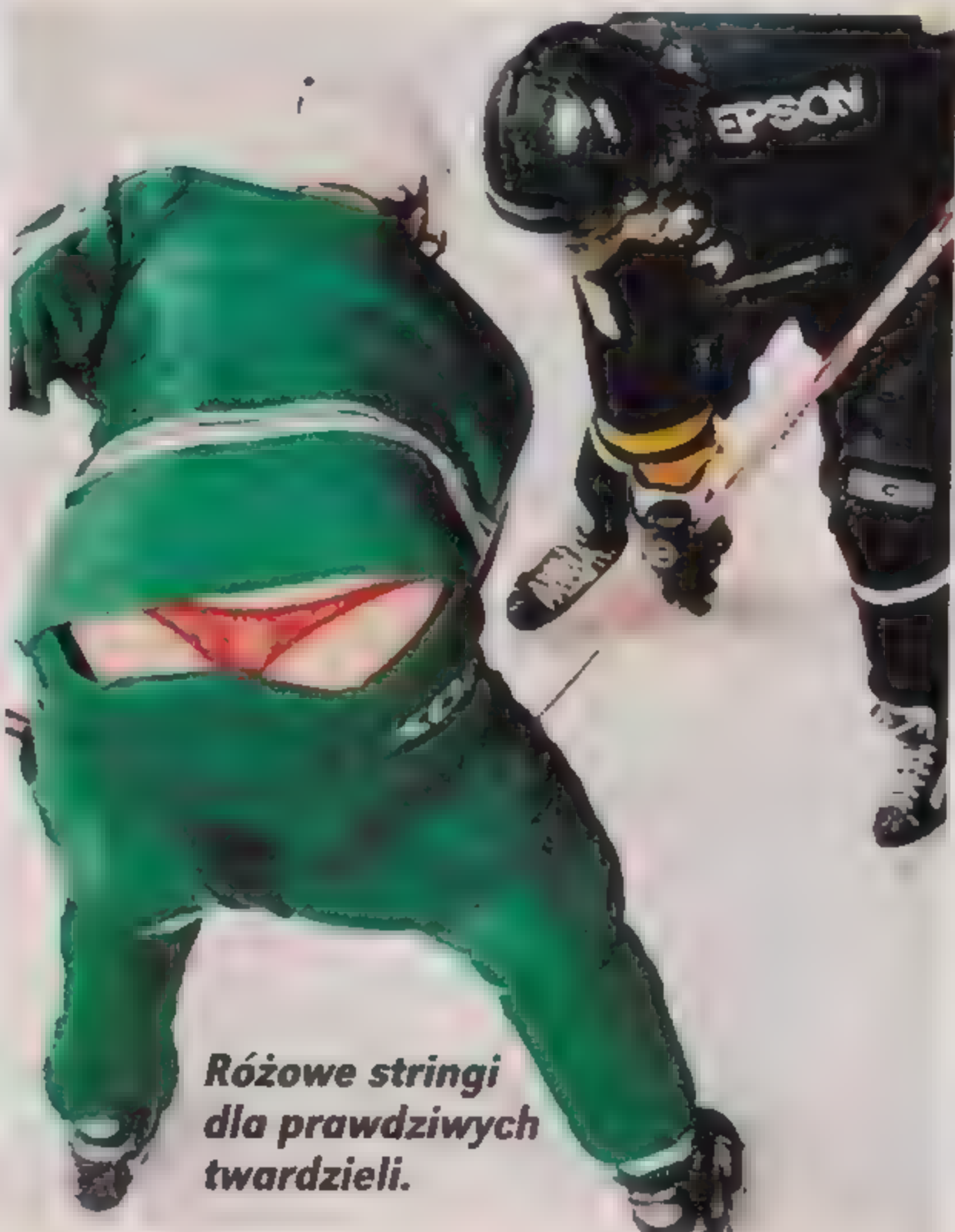
Aha, wielkie dzięki dla Marcina z Płaterowa, który w pudełku „Pyszny Duet z maselkiem” przysłał nam kostki do gry wykonane z kostki do WC. Chyba powinien dostać nagrodę na miarę siebie specjalną.

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do Wiskatchera. Gratulujemy!

## Różowe stringi

Cześć. Mam parę spraw. 1. Czy istnieje możliwość żebyście dali na płytkach Max Payna albo pierwszego True Crime?



Różowe stringi dla prawdziwych twardzieli.

2. Nie lepiej by było gdyby była tylko wersja DVD albo żeby było jej więcej? Zawsze jak chce kupić wersję DVD to nie ma i muszę brać CD! 3. Dajcie podkładkę pod gryzonie z waszym logo albo jakiś inny fajny gadżet. Pozdro (szczególnie dla Naczelnego)

PS Moja wspaniatomyślna siostra zaproponowała przed chwilą żebyście dali stringi z podobizną Naczelnego, najlepiej różowe.

Rafi15

1. Możliwość istnieje, podobnie jest szansa, że wygram dziś w totka. Z pełnymi wersjami jest tak, że my nie możemy iść do sklepu i powiedzieć młej pani za ladą: „Poproszę tę gierkę drugą od lewej”. To są długie negocjacje z wydawcą, właścicielem praw autorskich, niekiedy zakończone fiaskiem. Zazwyczaj jednak wracamy z tarczą.

2. Spójrz do wstępniaka. Już od przyszłego numeru Click będzie dostępny najprawdopodobniej tylko w wersji DVD – specjalnie dla ciebie!

PS Na takim cienkim sznureczku?! Cały miłościwie nam panujący Naczelnny?! Nie da rady!

...

## Życie w niebezpieczeństwie

Eee... Cześć! Słuchajcie, nie będę się rozpisywać bo pisze na informatyce. Sor może mnie złapać. Wyszedł już Sudden Strike, ten nowy, bo nie pisaście nic? Dobra, kończę bo moje życie jest w niebezpieczeństwie.

Wierny Czytelnikozaur Herbi

Więcej już do nas nie napisal...

PS Data premiery Sudden Strike 3 nie została jeszcze ogłoszona. Ale na osłodę: na naszej płycie DVD znajdziesz demo – specjalnie dla ciebie!

...

## Ocieka dżemem z brzoskwiń

Mam pytanie, a dokładnie dwa. Otóż:

1. Interesuje mnie gdzie Wy do jasnej ciasnej trzymacie te wszystkie rzeczy które przysła do Was na konkurs „My chcemy...”? Może macie jakiś hangar czy coś?

2. Wysłałem SMS-y na prawie każdy konkurs w Waszym piśmie i nic nie wygrywam buuu! Cemu tak się dzieje?!

I jeszcze uwaga: co do pomysłu na recenzje gier na komórki, jestem przeciw, po co to komu? Nie lepiej wykorzystać miejsce na recenzje gier na PC?



Jedynie słuszny model pendrive'a.

Poza tym Wasze pismo jest boskie i ocieka dżemem z brzoskwini :P

Michicio044

1. Zależy... Pamiętasz jedną z edycji konkursu „My chcemy”, kiedy prosiliśmy o tańczącego hula Hawajczyka na sprężynce? No to akurat Hawajczyk trafił do maybacha Naczelnego i tańczy teraz tylko dla niego. Pozostałe rzeczy, z jednym wyjątkiem, rzeczywiście składujemy w kilku wagonach towarowych, których użyczyło nam po znajomości PKP. Kubki znalazły się w redakcyjnej kuchni, dzięki czemu każdy z nas może od razu przygotować sobie nie jedną, ale pięć czarnych jak smoła kaw, o!

2. Bo wygrywają inni. Takie masz psie szczęście.

O, tylko nie oblizuj palców po przecztaniu Clicka, w tej farbie, o pardon, dżemie, jest też olów i inne chemiczne przysmaki, lol.

Cześć, masz fajny nick, zastanawiam się, czy jesteś może skoligacony z R2D2. Dobrze, że nie uświadomiłeś sobie celu życiowego o 23.45, bo mógłbyś zasnąć, a rano już nie pamiętać.

Ponieważ musimy chronić delikatny system nerwowy Naczelnego, nie dałem mu do przeczytania twojej recenzji. Myślę, że potrzebujesz jeszcze paru lat, aby wyrobić sobie styl. Na początek warto nauczyć się pisać po polsku. Trzymam kciuki!



Zaglądałeś kiedyś do środka?

## My chcemy!

### Mydło!

Tym razem temat naszego konkursu jest jednocześnie protestem przeciwko wszedobylskiemu mydłu w płynie. Chcemy powrotu mydła w kostce! Chcemy sieci sklepów „Mydlarnia”, gdzie można sobie ukroić kilo albo dwa mydła różanego, bananowego, a nawet pomidorowego!

Wysyłajcie nam mydła „w kostce”, byle oryginalne. Zwykle „mydelko fa” nie przejdzie, musi być nietypowe.



## Wy dostajecie!

### Gorącą jak piekarnik grę The Guild 2

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyśledzenie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko dwie osoby. Otrzymałych przedmiotów nie odsyłamy!

Rozstrzygnięcie konkursu „Odjechane kostki do gry” w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie „Poszątek Buddy”:  
Jakub Sonnenfeld z Nowego Miasta  
Jędrzej Karaszewski z Konina  
Maciek Tomczyk z Opola





## UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Mam pomysł, żeby wydawać Clicka bez czasopisma, same płytki. I tak nie czytam.

Tomo

**CLICK!** Wiesz... to tak, jakbyś sprzedawał samochody, a klientom wręczał same koła.

...

### Mam dwa kaprysy

Droga Redakcjo. Mam pewne 2 kaprysy, a oto one:

1. Dlaczego daliście do Clicka Clickersa z numeru 12/2004 Czyżby rysownik zawiódł?

2. Kiedy będzie pora na RPG bądź RTS???

Kuba Ryb

Mam dla ciebie dwie fanaberie.

1. Gdzieś tu niedaleko z prawej strony powinienś znaleźć odpowiedź na swoje wredne pytanie...

2. Niedługo, nie mogę zdradzić szczegółów, ale przed wakacjami na pewno sobie pograsz.

...

### Wyglądaj na wiosnę

Chcesz szybko i trwale schudnąć? Brak Ci motywacji i samozaparcia? Mamy dla Ciebie rozwiązanie! Już na wiosnę wyglądasz i czuj się lepiej! Zapraszamy na naszą stronę o dietach!

XXX (powiedzmy, że Chudy) Świat

Dziękujemy, ale nasz świat nie może obejść się bez coli, chipsów i frytek!

...

### Wypełnić misję

Hejka! Dziś wysłałam brata po Clicka bo chlapa na ulicy, więc on poszedł wypełnić tą misję. Zakończyła się sukcesem. Gdy towar dostałam do ręki energicznie zdarłam folie, aż gazeta upadła do mych stóp. I sobie myślę: czy to pokłony dla mnie, czy tajemniczy znak? Chyba nieprzypadkowo otworzyła się na stronach gdzie są listy. Oczywiście przeczytałam je i się wkurzyłam. Jakie młoty do Was czasem piszą!!! Ale co za \*\*\*\*!!!



gość od „divide et impera” to dopiero okaz! co za teksty w ogóle! Dużo takich niewdzięczników do Was pisze? Zachciało mu się dzielenia i rządzenia! Co on chce? Format dla niby dorosłych, bo ma 18 lat i mu nie pasuje! Ja mam 17 i mi pasuje (ale bardziej bratu, bo ma 12 lat) OK. musiałam o tym napisać. Wylać te emocje. Dziwić się że ludzie zawały miewają... No i jeszcze wysłałam smsa na konkursik o Kłótnie 2. Mam nadzieję że ta złotówka nie pójdzie na spłatę strat po karnawale, heh. The end. Pozdrowionko dla wszystkich z genem Click

Frau Marta z Mławy

Oj, życie nie jest lekkie, gdy się ma starszą siostrę...

Myszę, że to był jednak tajemniczy znak. Jego interpretacji szukaj w kształcie chmur w dniu letniego przesilenia.

Jeśli chodzi o list Sir Wydera „Divide et impera”, to wyraził on swoje zdanie, i to, że jest ono niezgodne z moim czy twoim, nie znaczy, że trzeba gościa opluwać i wdeptywać w ziemię. Następnym razem napisz sensowną kontre, a złość wylej do zlewu.

PS Twoja złotówka nie zginie, zajmiemy się nią, hehe.

...

### Budzi się demon

Witajcie! Wysłałam do Was zdjęcie, które wykonałam przed jakąś godziną podczas zabawy mojej siostry z kotem.



Tak wygląda zwierzę po lekturze Clicka. Budzi się w nim DEMON! Pozdrawiam!

Wiskatcher

Chyba jednak bardziej mnie zdumiewa, że wasz kot potrafi czytać!

...

### Nie ma sensu

Witajcie szanowna Redakcjo, a w szczególności Herr Odynie, Fochu77 i oczywiście Naczo. Kilka spraw:

1. Na płytce nr. 2 z nr. 03/2007 nie ma u mnie Pinballa ;P. Ale oki – ważne, że Flatout jest.

2. Co do działu Poradnik – to jedyne miejsce gdzie tekst pochłaniam 2 razy wolniej niż gdzie indziej. Po prostu nie

ma sensu robić poradnika – albo niech delikwent sam grę przejdzie, a jeśli nie niech zajrzy do internetu – minuta i mamy solucję. Jeśli nie w domu to w kafejce. Ale oczywiście nie usunięto by poradnika bezcelowo – mogłyby być ze 2-3 strony o Freeware i MMORPG typu Wolfenstein: ET, Silkroad, MU-online etc. (jak napisał poprzednio Ślianiak). Dodatkowo byłoby miejsce na dział o grach na komórkę – ten pomysł też był kilka razy wymieniany. Resztę miejsca mogłaby zajmować jeszcze jedna strona z Listami (mój ulubiony dział). Wiem, że niejaki pan Artur Okoń ma w Clicku miejsce tylko w Solucji, ale mógłby on podjąć nowe działy. To tyle, kremuwa (nie czepcie się „U” ;P)

Hej Kremuwa, aż mnie oczy bolą, kiedy piszę to twoje „u”, ale niech ci będzie.

1. Jestem równie zaskoczony jak ty, ale pomyśl, mogło być przecież gorzej, np. płytka nie miałaby otworu na środku albo byłaby kwadratowa! OK, teraz na serio. Jeśli nie masz wspomnianej gry na krążku, to oczywiście przysługuje ci jego wymiana. Tylko upewnij się jeszcze raz, że gry na pewno nie ma, bo jakoś nie chce mi się w to wierzyć.

2. Dostajemy wiele listów, z których wynika, że solucje czytacie i lubicie. Nie każdy ma drukarkę, a przechodzenie gry i dyskoteka z klawiszami alt + tab to średnia przyjemność. Co do ekspansji Okonia na inne działy, rzecz jest godna rozważenia. Zobaczmy, co na to Naczo, heh.



## Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

### 1 Crackdown (Xbox 360)

Trzy gangi kontrolują Pacific City, ty zaś jesteś komandosem futurystycznej Agencji, której zadaniem jest położenie kresu przestępczej działalności. Grę stworzył Dave Jones, twórca Lemmingów i GTA, i jest ona jedną z kilku pierwszych, które ukazały się w Polsce w pełni zlokalizowane. Zabawa jest fantastyczna, Crackdown to GTA na sterydach (albo trzech kartonach red bulla), polska wersja (teksty i dialogi) to jedna z lepszych lokalizacji, z jakimi mieliśmy styczność – to zupełnie nieoczekiwany killer-app!



### 2 God Hand (PS2)

Capcom to ulubione studio naszego Naczelnego – patrząc na gry, jakie Japończycy zdążyli wydać w tym roku, nie sposób się temu dziwić. Po rewelacyjnych i bardzo poważnych Lost Planet i Okami kolejna ich produkcja to God Hand, bijatyka rozgrywająca się w realiach westernowych, całkowicie odjechana pod względem klimatu. To jeden z tych tytułów, których nie sposób opisać – dlatego przyglądamy mu się już od kilkunastu dni i wciąż nie wierzymy własnym oczom...



### 3 Shinobido (PSP)

Gra o ninjach studia Spike/Acquire (twórców m.in. serii Way of the Samurai), wydana wcześniej na PS2, a teraz – w całkiem udany sposób – przeniesiona na PSP. To spora frajda nosić w kieszeni skrytobójcę z feudalnej Japonii...



### 4 Wii Sports (Wii)

Choć nowa konsola Nintendo jest już u nas od kilku tygodni, wciąż machamy pilotem, grając w tenisa, baseball i boks. Wcześniej jedyną grą odpalaną w redakcji dla kilkunastu minut relaksu (który zwykle przeciąga się do godziny) był PES 6 – teraz fani piłki nożnej wyklócą się z miłośnikami tenisa o nasz panel LCD...



### 5 F.E.A.R. (Xbox 360)

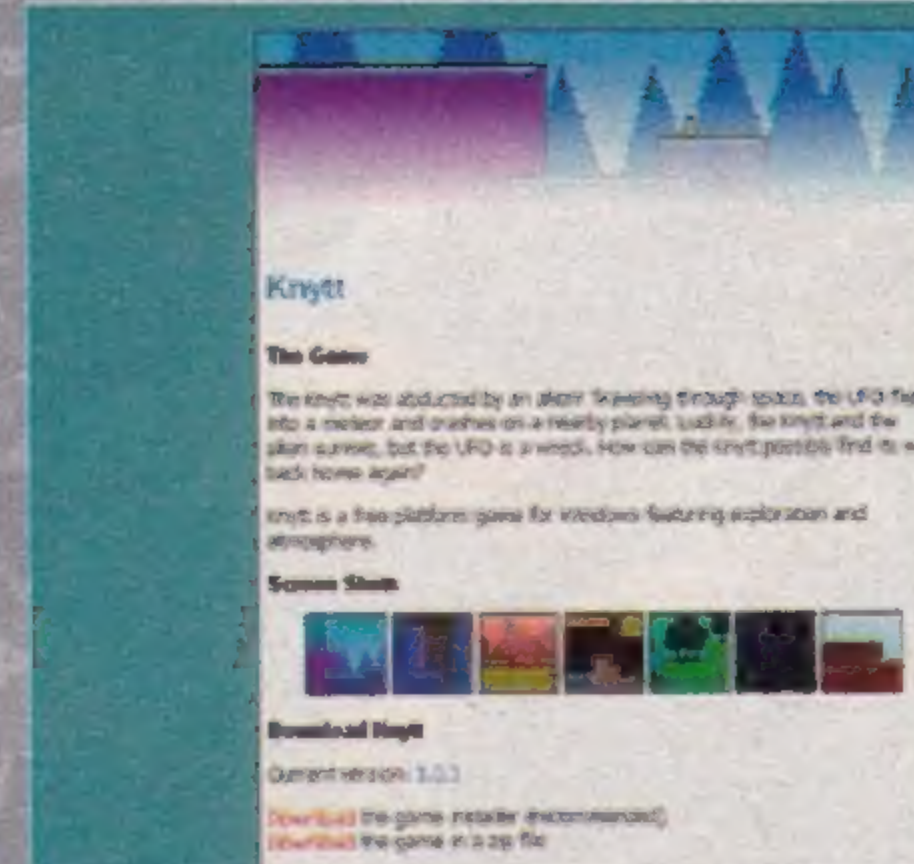
Kto by pomyślał, że produkcja, którą już znamy, tak nas znowu wciągnie – F.E.A.R. na Xboxa 360 nie zaskakuje innowacjami, ale płynność rozgrywki i nowe tryby gry sieciowej sprawiły, że wróciliśmy do tego FPS-a studia Monolith. To chyba zły objaw – czy powinniśmy zacząć się B.A.C.?



## WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

<http://knytt.ni2.se/>



Tym razem strona poświęcona darmowej grze, można by więc umieścić ją w dziale Grati\$. Oba tytuły wydały się nam jednak na tyle ciekawe, że musieliśmy się podzielić informacjami o nich już teraz. Na stronie, której adres widzicie gdzieś tu w okolicy, znaleźć można niezwykłą produkcję zatytułowaną Knytt. To gra przygodowo-platformowa o uprowadzonym przez kosmitów tytułowym bohaterze, który w wyniku nieoczekiwanego zbiegu okoliczności musi pomóc swoim porywaczom naprawić ich statek. Połączenie Another World i Super Mario Bros. – bezcenne!

## GRA-ti\$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

### MU Online

Ciekawe, dlaczego najwięcej darmowych gier, które znaleźć można w Internecie, to MMORPG. Do tego gatunku należy również MU Online, tytuł, który na pewno przypadnie do gustu miłośnikom gier hack'n'slash w stylu Diablo. Fenomenalne graficznie MU Online ściąga się za darmo, nic nie kosztuje również korzystanie z większości podstawowych opcji. Dopiero kiedy spodoba ci się rozgrywka, możesz przejść na abonament srebrny (ok. 15 złotych na miesiąc), gdzie pojawiają się nowe możliwości (np. obleganie zamków), a pokonane potwory zostawiają cenniejsze skarby i dają więcej punktów doświadczenia. Nawet w wariancie darmowym zabawa jest jednak przednia!



Do ściągnięcia ze strony: <http://www.globalmuonline.com/> [222 MB]

## Jedyna gra...



...w której widok „baby za kółkiem” cieszy wszystkich mężczyzn.

Test Drive Unlimited



### Moonstone: A Hard Days Knight

Zanim pojawił się Mortal Kombat, najbardziej brutalną produkcją na ówczesne komputery (wpierw Amigę, później PC) był właśnie Moonstone, gra akcji z elementami RPG, której bohaterami byli czterej rycerze (każdy mógł być sterowany przez żywego gracza, a gdy ich brakowało, kierowała nimi AI). Poszukiwali oni księżycowych kamieni, bo tylko one miały moc niezbędną do zabicia wielkiego smoka, który zagrażał krainie. Po drodze trzeba było jednak pokonać kilkadziesiąt bestii, a walka z każdą kończyła się fontannami tryskającej krwi. Dziś Moonstone otrzymałby pewnie znaczek PEGI 18+, ale w nowoczesnej oprawie graficznej wyglądałby bez wątpienia fantastycznie.



Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.

PIĄTEK, GODZINA SIÓDMA RANO. ROZPOCZYNA SIĘ STRASZLIWE STARCIE NIEPOKONANYCH WOJÓWNIKÓW...



WIEKOPOMNY POJEDYNEK TRWA... EMOCJE SIĘGAJĄ ZENITU...

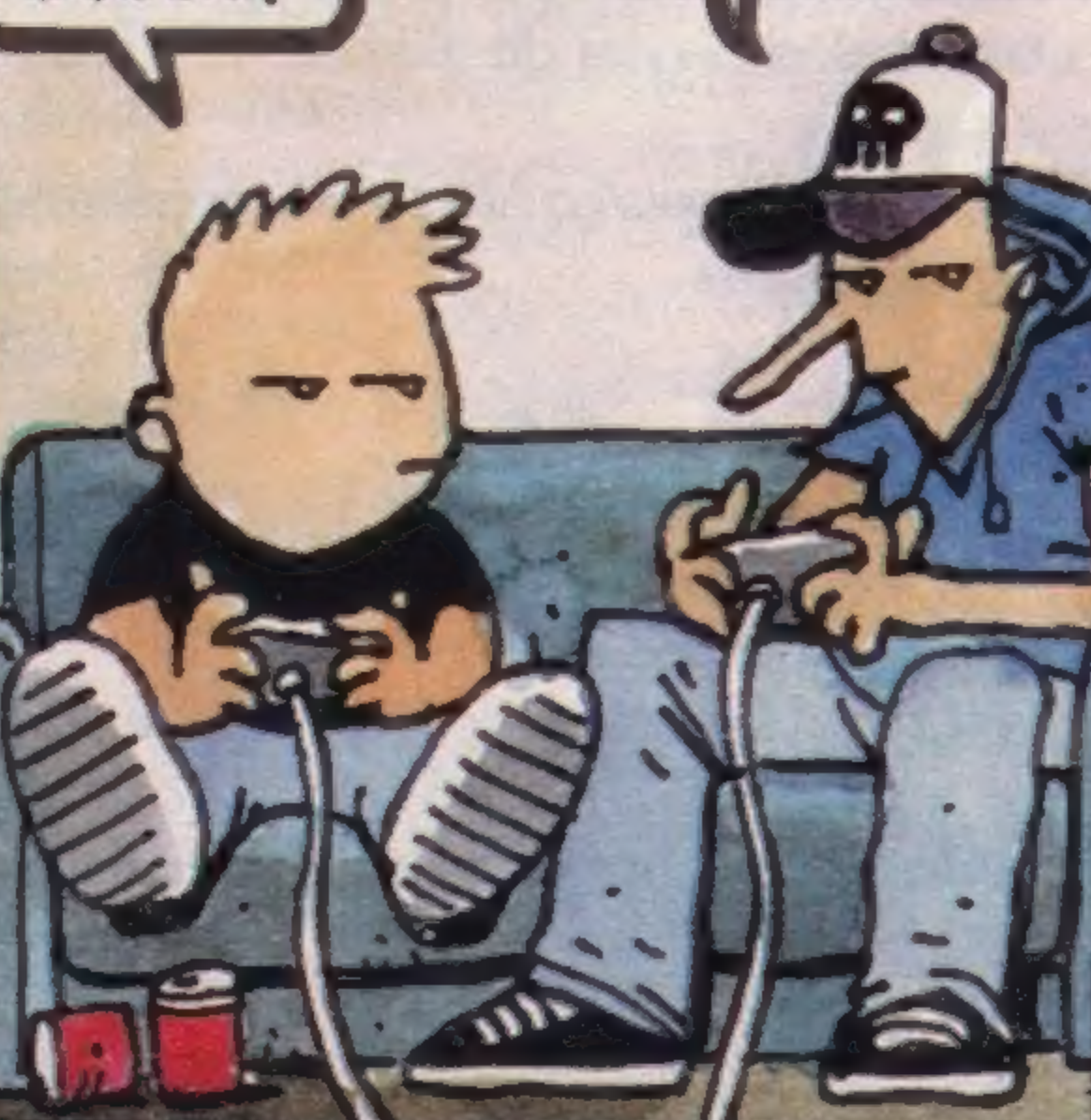


BUDYNEK TRZĘSIE SIĘ W POSADACH – HISTORYCZNA BITWA WCHODZI W KLUCZOWĄ FAZĘ!



HA! PROWADZĘ JEDNYM PUNKTEM!

CZEKAJ, CZEKAJ, ZARAZ BĘDZIE 1:1...



PONG (ATARI, 1972) LEGENDARNA POZYCJA, KTÓREJ POPULARNOŚĆ PRZYZYNIŁA SIĘ DO ROZWOJU CAŁEGO PRZEMYSŁU GIER. PLOTKA GŁOSI, ŻE ORYGINALNY AUTOMAT ZEPSUŁ SIĘ JUŻ PIERWSZEGO DNIA W WYNIKU... PRZECIĄŻENIA ŚWIFLADKI NA MONETY!

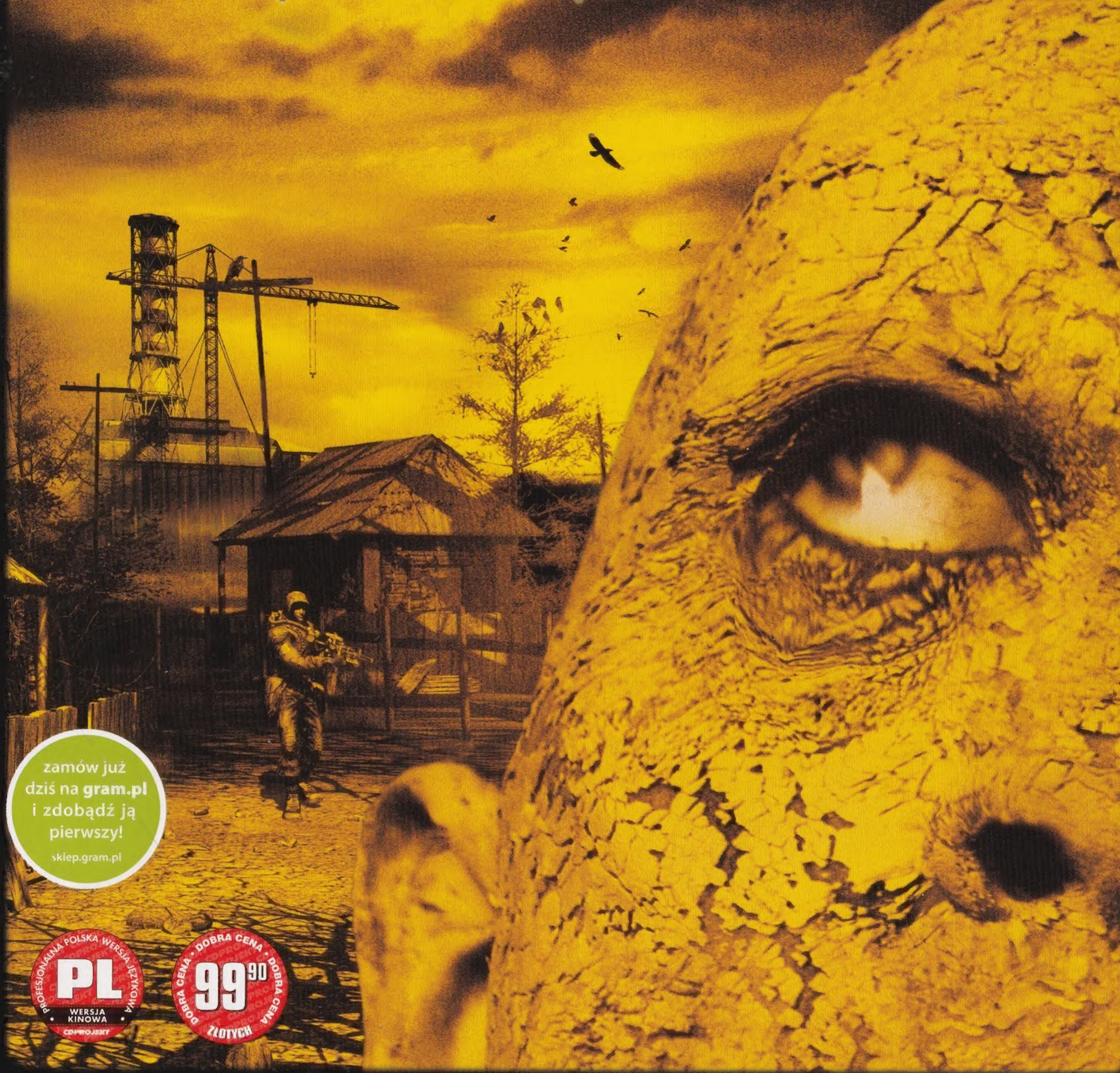








# CZŁOWIEK STWOŹYŁ PIEKŁO



zamów już  
dziś na [gram.pl](http://gram.pl)  
i zdobądź ją  
pierwszy!  
[sklep.gram.pl](http://sklep.gram.pl)

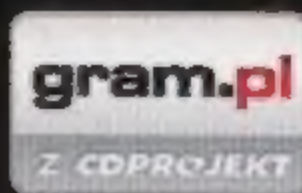
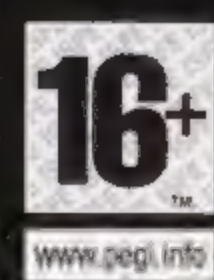


## WEJDŹ DO STREFY ŚMIERCI I PRZEŻYJ PRAWDZIWY HORROR CZARNOBYLA



## CIEŃ CZARNOBYLA

© 2006 Transvision Ltd. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



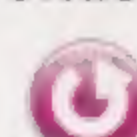
Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)



**Dożywotnia Gwarancja**  
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



**Wirtualne Pieniądze**  
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



**Użytki (używane gry)**  
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom